№ 5 (25)'1999



WWW.GAMENAVIGATOR.COM

Might & Magic 7
Не прошло и года...

Need for Speed: High Stakes
А есть ли предел совершенству?

Игровая индустрия: Догоним и перегоним
Подборка материалов с E3

RPG безо всяких примесей
Ancient Domains of Mystery

... а также полные прохождения:
Lands of Lore 3, Baldur's Gates: Tales of the Sword Coast, Allods 2

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Здравствуйте!

Начнем с банального. Как правило, по-другому и не получается. Мое дело предупредить – ваше дело перевернуть страницу, или сразу десять и непосредственно заняться ознакомлением с материалами номера. Самым стойким, решившим таки внимательно прочитать данную колонку, решено было не портить впечатление от номера, пересказывая вкратце содержание оного, а лишь провести с ними односторонний монолог (можно подумать, монолог бывает двухсторонним).

Итак (кстати, никогда не начинайте фразу или абзац со слова "итак", иначе у собеседника, пусть даже он будет отделен от вас десятками километров, создастся впечатление, что вы не смогли сформировать мысль, и собираетесь заниматься этим неблагодарным делом непосредственно в процессе, так сказать, изложения), пришло лето. Позволю себе надеяться, что в тот момент, когда вы будете держать 25-й номер в руках, все сказанное ниже, еще, хоть в какой-то степени, будет актуально.

Собственно, чем всегда характеризуется летнее время года? Высокой температурой? Обилием свободного времени? Выпускными экзаменами? А с точки зрения компьютерной индустрии? Так вот, друзья мои, думаю, что не удастся мне открыть вам большой секрет, или хотя бы вызвать хоть какие-то внешние признаки удивления, сказав, что лето – пора полного спада в игровой среде. С другой стороны, дабы предвосхитить ваше горестные протесты, о том, что, мол, опять не во что будет играть, позволю себе заметить, что мать природа – вещь в себе. И все в нашем мире сбалансировано до невозможности. Разработчики устраивают себе каникулы, журналам же приходится изыскивать оригинальные темы, дабы забить номер хотя бы отчасти полезным материалам. Однако большинство поклонников игр, также, забив на всех и вся, отправляются куда-нибудь подальше от цивилизации, устраивая законный отдых себе (в первую очередь) и своим родным (ведь нянчиться с cyber-дитятей, занятие не из легких, опять же жаргон надо учить, привыкать к звукам коннекта и прочим прелестям электроники). В результате количество критиков, критическими письмами критикующих редакцию за отсутствие обзоров новых игр, резко снижается (все-таки трудно написать письмо любимому журналу, возлежа на шезлонге под теплым солнышком). И снова мир и покой – журналисты, попивая теплое пиво, катают на отвлеченные темы, читатели, доставая из холодильника холодную "Балтику", лениво перелистывают очередной летний номер, затем, зевнув, сворачивают его в трубочку и начинают отгонять назойливых мух.

Все-таки лето, это определенно хорошо. Хорошо хотя бы тем, что нагулявшиеся разработчики, вернувшись к игроделанию, порадуют нас свежими релизами. А мы, с новыми силами, начнем их обозревать. А вы... А вы уж, что хотите, то и делайте.

Не менее банальная концовка. Приятного вам лета!



Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Список игр в номере:

ИГРОВОЙ КЛУБ "ЛАВИНА"







QUAKE III QUAKE II QUAKE I
ALLODS I ALLODS II ALLODS III
STARCRAFT ...

"ЛАВИНА" УЛ.Рочдельская
ДОМ II/5 СТРОЕНИЕ №I
ТЛФ: 205-0468 205-0796



СЕТЬ 100 МБИТ 60 СУПЕРКОМПОВ Pentium II 300–450 МГЦ
64 МБ RAM 6.2 ГБ HDD IO ШТУК RIVA TNT 2
20 ШТУК VOODOO 3 ОСТАЛЬНЫЕ RIVA TNT

Внимание инструкция:

- выходим из м.Краснопресненская налево;
- поворачиваемся спиной к Зоопарку и идем вниз к Белому Дому (справа киноцентр);
- пересекаем ул. Заморенова;
- двигаемся прямо (слева стадион и мемориал "Защитников БД");
- впереди правее вход в сквер;
- входим в сквер и проходим направо сквозь него;
- выходим из сквера поворачиваем налево;
- внизу впереди ул. Рочдельская дом II/5
- вход со двора...

Путь занимает 6 минут 34 секунды
если не отвлекаться на девчонок в сквере !





ПРАВИЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР

■ Приставки и компьютеры – холодная война кончилась?

Всем известная неприязнь между приставочниками и компьютерщиками, похоже, пошла на убыль. Все больше видеоигры проникают на винчестеры персоналок, а гиганты PC-промышленности все пристальнее присматриваются к приставочному рынку.

Первой "сладкой парочкой" стали Microsoft www.microsoft.com и Sega www.sega.com, разработавшие вместе приставку Dreamcast. Собственно, приставку создала Sega, а Microsoft написала для нее программное обеспечение. Представляете надпись: "Внимание, Dreamcast выполнила некорректную операцию и будет закрыта".

Совсем недавно стало известно, что Sony www.sony.com будет использовать Linux в PlayStation 2 (Linux – чрезвычайно гибкая операционная система, да и Q3 test вышел сперва для нее. Не повод ли Microsoft задуматься?).

И вот Nintendo www.nintendo.com сообщила, что в ее новой приставке под рабочим названием Project Dolphin, будет применена специальная версия чипа PowerPC на 400 MHz от всем известных IBM и Motorola.

Негласной холодной войне, по-видимому, пришел конец... И все-таки странные какие-то они, эти приставочники :) .

■ Дэвид Боуи и Eidos

Eidos Interactive www.eidosinteractive.com объявила, что в создании звукового оформления к Omikron: The Nomad Soul примет участие тот самый Дэвид Боуи. Напомним, что Omikron есть ничто иное, как странная смесь аркады с видом от третьего лица, файтинга и adventure. Разработчики из Quantic Dream www.quanticdream.com создают целый город, в каждого жителя которого мы сможем вселиться. Боуи не только напишет музыку, но и споет, и даже будет воплощен как один из персонажей в самой игре (кстати, в мире Omikron будет порядка 60000 NPC!). Наверное, хорошая игрушка получится.

■ Civilization III

Дяденька Сид, что ж ты так, растратил свой талант на всякие там Альфы и Геттисбурги... Вот теперь занялся клонированием собственных игр. С E3 донеслась новость, что Сид Меер объявил о начале разработки игры Sid Meier's Civilization III, причем работать над ней будут и Hasbro www.hasbro.com, и Firaxis www.firaxis.com. Они обещают нам "самую великую игру всех времен". Нехорошо как-то получается, ведь по большому счету та же Alpha Centauri не несла в себе ничего нового; как бы вся эта затея не вылилась в очередной замаскированный клон Civilization.

■ Лечим клептоманию клаустрофобией, тел. 02

Высокие башни, узкие окна, готика... Странный город, магия мирно уживается с примитивными технологиями, страх, нищета и роскошь соседствуют здесь друг с другом. Улицы пусты, только легкая тень скользит по мостовой. Если вы присмотритесь, то увидите молодого человека крепкого телосложения с глазами циника. Его имя Гарретт, его союзник - ночная тьма и воровская удача. Да он вор, но вор с амбициями, когда-нибудь он будет править этим городом, а пока его ждет очередной заказ...

После шумного успеха Thief: The Dark Project не удивительно, что Eidos анонсировала продолжение. В недалеком будущем состоятся еще 4 "воровских" игры из сери Thief Projects. Прежде всего, это конечно Thief 2: The Metal Age, где нам снова предстоит поиграть за Гаррета. Также выйдет переиздание оригинального "Вора" - Thief Gold: The Dark Project. Два других "Темных Проекта" пока не оглашаются. Даешь Baghdad Thief!

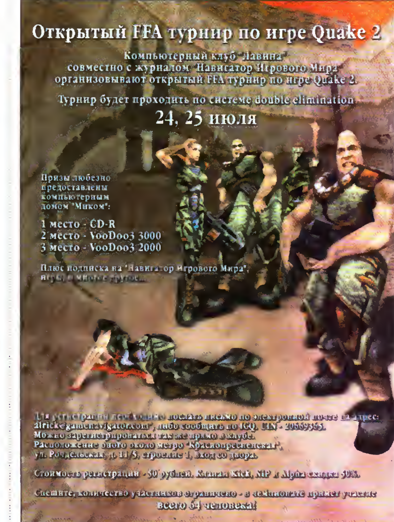
■ Tenchu2 выйдет на PC

Стало известно, что продолжение приставочного хита – Tenchu 2 выйдет и в PC-версии. Сообщим компьютерному большинству наших читателей, что Tenchu – симулятор самурая, одна из лучших 3D-action/adventure, вышедших за всю историю для PlayStation. Так что Tenchu 2 уже заранее можно пророчить популярность, по крайне мере у *них*. Более никакой информации, за исключением пары-тройки туманных скриншотов, снятых к тому же с PlayStation, разработчики из Sony Music Entertainment не показывают. Издателем Tenchu 2, скорее всего, будет Activision www.activision.com

■ Большой тамагочи для взрослых

Maxis www.maxis.com все мельчает и мельчает... В смысле, меняет сюжетные масштабы своих игр. Так в проекте The Sims нам придется следить не за целым городом как в SimCity, а всего лишь за рядовой семьей Симпсо..., конечно просто Симсов. Жизнь семьи будет зависеть от вас. Вот несколько "фишек" из игры:

1. В этой игре, как и в любом SimCity, нельзя "выиграть" (интересно, а Симсы будут стареть? И что будет, когда они окочурятся?).
2. У Симсов будут соседи, возможно, не самые лучшие.
3. Можно будет создать для Симсов дом самому, или заказать уже готовый из каталога.
4. Далее купим мебель, холодильник и стиральную ма-





шину (а также компьютер и модем :)).

5. Потом настроим характер главного героя, можно будет сделать из него как законопослушного парня, так и бандита. Будет ходить с золотой цепью и распальцовкой :) .

6. Женим старшего Симса.

7. Жена окажется неблагодарной и сбежит.

8. Вы заметите, что ваша некомпьютерная жена тоже уже сбежала.

9. Устройте Симсам небольшой праздник, вроде дня рождения или болезни тещи чумкой.

10. Графика не особо впечатляет, но нам и не надо в Симах красот Unreal.

Остается добавить, что выйдет игра в конце этого года. И, может быть, вместо: "где ж ты шлялся", мы услышим от жены: "а вот и ты, дорогой", хотя бы в компьютерной игре?

■ Клинтон и компьютерные игры

Ко Дню Защиты Детей добрый дядя Клинтон приказал провести ряд исследований: есть ли связь между неуравновешенной психикой американской молодежи (имеется в виду стрельба по своим однокашникам из шотгана) и видеоиграми. Заниматься этим делом будет специально созданная комиссия и ассоциация IDSA (Interactive Digital Software Association). Сублимация насилия говорите? Нет, ну что вы... Тут ровно столько же связи, как между войной в Югославии и платьем Моники Левински.

■ Tomb Raider+Magic Carpet=Drakan?

Разработчик Surreal Software www.surreal.com и издатель Psygnosis www.psygnosis.com выставили на всеобщее обозрение демо-версию Drakan: Order of the Flame, о которой мы уже писали (НИМ №3(23)'99). Это как раз тот случай, когда создатели не прогадали, выпустив demo. Трехмерная девушка Ринн со своим ручным трехмерным драконом крошит в капусту не менее трехмерную нечисть. Пол-уровня Drakan'а оставляют самые светлые впечатления: такой великолепной легкости игры и ощущения бесшабашного полета не было уже давно, да что уж там, *такого* еще нигде не было. Собственно, дать по игре еще одно развернутое preview в этот номер нас остановила только дата релиза, Drakan должен появиться на полках магазинов с 22 июня, то есть еще до того, как номер выйдет из печати. Смеем, однако, заверить, что в Навигаторе №26 review по Drakan будет занимать далеко не последнее место.

■ Развал Eidos?

Директор Eidos Interactive www.eidosinteractive.com Стивен Стреатер (Stephen Streater) 10 июня объявил, о том, что покидает Eidos и основывает свою собственную фирму. Стивен Стреатер и Чарльз Корнвалл (Charles Cornwall) основали в 1990 году маленькую компанию Eidos, разрабатывающую новые методы сжатия видеоинформации. Разве могли они предположить, что не пройдет и пяти лет, как Eidos станет издателем компьютерных игр с мировым именем? Достаточно вспомнить такие хиты как: Tomb Raider, Commandos, Thief: The Dark Project, Final Fantasy VII. Теперь же Стивен продал почти все акции, дабы начать свое дело, а Чарльз Корнвалл выражает ему благодарность за "вклад в развитие компании".

■ Brian Hook ушел из id Software

Полный развал... теперь и без того расшатанные ряды id Software (http://idsoftware.com) покинул Brian Hook. Причем, ушел он не куда-нибудь, а в Verant (http://www.verant.com) – к создателям EverQuest'а. И будет Брайан работать над on-line проектами. То ли Джон Кармак зверствует, то ли крысы бегут с тонущего корабля. Но факт остается фактом - дорого id дается очередной Q. Кстати, выход Quake 3 снова перенесен, куда-то на осень (может быть, ноябрь).

■ Tomb Raider IV – последнее приключение?

Eidos Interactive и Core Design (http://www.core.com) объявили о разработке четвертой части приключений до безумия увлеченной археологией англичанки (тем, кому не нравится Tomb Raider дальше могут не читать). Игра будет называться Tomb Raider 4: The Last Revelation, выйдет в ноябре для PlayStation и, вероятно, чуть позже для PC. Eidos и Core пока не показывают скринов из игры, однако, известно, что это опять будет старый, очень старый, совсем старый... короче, все тот же движок. Сюжет тоже пока не раскрывают, потому как базируется он на фильме Tomb Raider (заодно стал известен срок выхода картины – лето 2000). И вот мы снова ждем Лару Крофт.

■ Симулятор... фигурного катания

Буквально перед самой сдачей номера стало известно, что Electronic Arts (http://www.ea.com) разрабатывает симулятор... фигурного катания. Называется он Michelle Kwan Championship Figure Skating и создается при непосредственном участии фигуристки Michelle Kwan. Игра будет предназначена для девочек от 8 до 13 лет. Ну, ничего себе техника пошла, причем сама и на коньках.

■ Resident Evil Movie - новые слухи

Вот несколько слухов пришедших со стороны съемочной площадки:

- Бюджет фильма составляет порядка 60 миллионов.

- Как оказалось роль Криса будет играть не Брюс Кэмпбел (помните, Эша из "Зловещих Мертвецов"?), а какой-то Джэйсон Патрик. (Вот что по этому поводу написал один из фанатов "резидента": "Я не знаю, кто такой этот Джэйсон, но он suxxx, и Брюс подошел бы гораздо больше на такую серьезную роль").

- Роль Джилл, скорее всего, достанется малоизвестной Саманте Матхис.

- Роль Вескера отдана Брюс Пэйну (Passenger 57, Necronomocon).

- По-видимому, название спецотряда S.T.A.R.S. будет бессовестно забыто, а Джилл и Крисс станут просто десантниками. Безобразие!

- Концовка фильма отличается от финала RE: Вескер, вместо того чтобы бесславно погибнуть, станет Тираном, а Барри откроет-таки свой ресторанчик :).

■ Неужели Master of Magic 2?

MicroProse (http://www.microprose.com) объявила, что после доработки и окончательного пропатчивания The Star Trek: Birth of the Federation разработчики вплотную планируют заняться двумя проектами - Avalon Hill и... Master of Magic 2! Официально о разработке MoM2 пока не объявлено, но раз MicroProse сказала, значит сделает. Тем более, нынче наблюдается дефицит хороших пошаговых стратегий, а Master of Magic все еще остается непревзойденной.

■ Interplay стрижет купоны

Interplay совсем недавно выпустила DVD-версию Baldur's Gate, что вполне понятно - не каждому по душе один за другим менять 6 дисков. Однако на Baldur's Gate DVD не присутствует expansion pack - Tales of the Sword Coast. То есть 700 000 игроков, которые уже купили DVD-версию, будут лишены 1/6 игры. Хуже другое, к концу года Interplay намеренна переиздать DVD-диск но, уже с Tales of the Sword

Coast, цель такого поступка вполне очевидна, – выжать из фанатов серии еще по полсотни баксов. К счастью, не все разработчики столь меркантильны. Например, Team Fortress conversion для Half-Life от Sierra (http://www.sierra.com) будет распространяться совершенно бесплатно. Да и, столь нелюбимая некоторыми журналистами, Eidos Interactive бесплатно рассылает зарегистрированным пользователям Tomb Raider 2 Gold.

Wheel of Time задерживается

Срок выхода Wheel of Time - одной из самых ожидаемых action-RPG (о ней вы можете прочитать preview в этом номере) отложен. "Дата ее выхода перенесена с средины лета на конец года" – это из официального сообщения Legend Entertainment. А неофициально о дате релиза разработчики сказали: "when the game will be complete". Печально, однако.

"Сара, Сара, Абраша вирус написал!" или зараза из Интернета

Все помнят, сколько переполоха наделал мартовский Email-вирус Мелисса? Нашелся-таки какой-то урод-хакер, которому пришлась по душе идея продолжить это славное дело. Имя нового вируса ExploreZip, передается он по Email и, как только вы откроете Zip-файл, рассылает письма с самим собой всем вашим друзьям, после чего стирает информацию на компьютере. Так что если вам нежданно пришел по почте архив, сперва подумайте, стоит ли его открывать? На момент написания этой заметки таким вирусом оказались поражены уже тысячи компьютеров в США, Франции и Германии. Эксперты считают, что родом ExploreZip из Израиля.

Новости от Guillemot

Французская компания Guillemot, безусловный лидер 1998 года в области "серьезной " мультимедиа - звуковых плат для профессионального и полупрофессионального применения, начала продажу (в том числе и в России) новой звуковой системы MAXI Studio ISIS. Эта звуковая система является достойным продолжением линии звуковых плат MAXI Sound Home Studio, обладает всеми возможностями предыдущих моделей и некоторыми принципиально новыми функциями. Аббревиатура ISIS расшифровывается как Interactive Sound Integration System - интерактивная звуковая интегрирующая система. MAXI Studio ISIS - это не просто звуковая плата - это система, позволяющая пользователю объединить в единое целое все звуковое и музыкальное оборудование и управлять им с помощью компьютера. Для достижения профессионального качества звука в системе применены 20-и битные высококачественные (сигнал/шум не менее 95 dB) ЦАП / АЦП фирмы Burr-Brown, которые размещены на внешней панели, что позволило исключить воздействие на них "шумящих" компонентов системы, таких как жесткие диски, CD-ROM приводы, графические ускорители и т.п. Полное аппаратное решение и отсутствие программных зумуляций позволяет устанавливать эту систему даже на медленные компьютеры типа Pentium MMX -166MHz без потери быстродействия. Рекомендуемая розничная цена - 395$.

Снижены цены на предыдущие модели звуковых плат этого семейства - MAXI Sound Home Studio Pro64 теперь стоит 210$ и MAXI Sound Home Studio Dynamic 3D - 70$. Кроме того, акустическая система MAXI Subwoofer 720 5D (низкочастотная колонка 30W и 2 сателлита по 10W) теперь поставляется за те же 150$, но с 4 сателлитами.

Также компания Guillemot предлагает 3 модели рулей - 2 модели Race Leader FFB с обратной связью (Force Feedback), подключаемые через последовательный интерфейс и через USB порт, и обычный руль Race Leader 3D без обратной связи. В комплект поставки всех рулей входят педали, причем с рулями с обратной связью сейчас поставляется новая улучшенная модель педалей. Розничная цена рулей с обратной связью 155$ и Race Leader 3D - 60$.

Подробности смотрите на www.guillemot.com и www.megatrade.ru.

Летние релизы

Июнь:

08 - Might & Magic VII: For Blood & Honor	3DO
09 - Tomb Raider 2 Gold	Eidos Interactive
11 - Operational Art of War I: Clash Eagle	Talonsoft
14 - Official Formula 1 Racing	Eidos Interactive
15 - Descent 3	Interplay
15 - Expert Pool	Activision
15 - Fighting Steel: WWII 1939-42	Mindscape
15 - Need for Speed High Stakes	Electronic Arts
15 - Virtual Chess Academy	Interplay
18 - Total Annihilation: Kingdoms	GT Interactive
21 - Heavy Gear 2	Activision
21 - Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos Interactive
21 - NIRA Drag Racing	Bethesda
21 - Worms Armageddon	Hasbro Interactive
21 - West Front Battle Pack	Talonsoft
22 - Jane's Attack Pack	Electronic arts
22 - Drakan	Psygnosis
22 - Kingpin: Life of Crime	Interplay
22 - Slansky's Table Poker	Interplay
22 - Ultimate Motorcycle Racing	Electronic Arts
22 - Ultimate Sci-Fi Pack	Electronic Arts
22 - Unreal Mission Pack: Return to Na Pali	GT Int.
25 - Dungeon Keeper II	Electronic Arts
25 - FLY!	Gathering of Developers
29 - Lander	Psygnosis
30 - Field & Stream Trophy Bass 3D	Cendant Software

Июль:

01 - Sega Rally Championship	Sega Entertainment
01 - Star Trek: Klingon Academy	Interplay
15 - Jagged Alliance 2	Talonsoft
26 - Darkstone	Gathering of Developers
26 - Warhammer Rites of War	Mindscape
21 - West Front Elite Edition	Talonsoft
29 - Hidden & Dangerous	Talonsoft

Август:

02 - Homeworld	Sierra On-line
02 - Outcast	Infogrames
02 - Planescape: Torment	Interplay
02 - Messiah	Shiny
02 - Star Trek: Starfleet Command	Interplay

Компания Бука и Навигатор Игрового Мира проводят лотерею, посвященную "серебряному" выпуску журнала. Любой, кто пришлет до 10 августа этот купон в редакцию, автоматически примет участие в розыгрыше призов.

У вас есть уникальный шанс получить игры с автографами создателей! Призовой фонд: три коробки с "Громадой", три коробки "Русской Рулетки 2", 10 футболок и 10 кепок с логотипом Буки и... ВНИМАНИЕ! Всем встать! Три счастливчика получат "Jagged Alliance 2: Агония Власти" с автографами создателей!

Ф.И.О.______________________________

Адрес ______________________________

____

Телефон_____________________________

03 - Unreal Tournament	GT Interactive
09 - Force 21	Redstorm Entertainment
10 - Flight Unlimited 3	Electronic Arts
10 - System Shock 2	Electronic Arts
16 - 1602 A.D.	GT Interactive
17 - Civilization: Test of Time	Microprose
20 - Amen: The Awakening	Cavedog
20 - Shadowman	Acclaim
24 - Command & Conquer 2: Tiberian Sun	Westwood
24 - Gabriel Knight III	Sierra On-line
24 - Jane's A-10 Warthog	Jane's
27 - Operational Art War II: Flash Point Kosovo	Talonsoft

■ Magic: The Gathering - выходим на мировой уровень!

12-13 июня в Москве состоялся первый открытый национальный чемпионат по Magic: The Gathering (MtG) санкционированный DCI (Duelist Convocation International). В чемпионате приняло участие 68 игроков самого разного уровня - от начинающих до самых опытных. Большую их часть составляли москвичи, но примерно шестая часть представляла MtGшную общественность Питера. Из Северной же Столицы были и оба судьи - Алексей Шестак и Виталий Гущин. Участие в состязании стоило $12 (стоимость трех бустеров и $3 в призовой фонд). Первый день начался с регистрации и объявления правил. Соревнования проходили по схеме Limited, Rochester Draft (Urza's Saga, Urza's Saga, Urza's Legacy). Игроки были разделены на 7-8 человек и "на лету" конструировали свои деки (колоды) из карт, которые они брали из общего для каждой группы пула. Далее они играли между собой в дуэлях в пяти швейцарских турах. По результатам игр первого дня было отобрано 48 участников для следующего этапа. Первую строчку рейтинга занял Павел Спольников.

Некоторое разнообразие в течение игрового процесса внесло появление вооруженного автоматами наряда милиции, очевидно явившегося на азартные крики "Аааа! Я убил его! Убил!" Однако недоразумение быстро разъяснилось, и представители правоохранительных органов покинули клуб...

Второй день проходил по схеме Standard, Type 2. Т.е. каждый из участников играл собственной заранее сконструированной декой из карт, принадлежащих к разрешенным наборам - Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy и Classic 6th Edition (за исключением нескольких запрещенных карт). Игра проходила по сквозной швейцарской системе из пяти туров - соперники выбирались по результатам всех предыдущих дуэлей.

В результате определились победители:
1. Константин Фирцев из Санкт-Петербурга
2. Александр Страхов из Москвы
3. Павел Спольников из Москвы
4. Рустам Бакиров из Москвы
5. Станислав Царевский из Москвы
6. Андрей Бойко из Москва
7. Максим Иванов из Санкт-Петербург
8. Сергей Иванов из Санкт-Петербург

Занявшие места с 5 по 8, получили поощрительные призы от фирмы - альбомы для карт, каунтеры, дайсы и т.д.

Победитель национального турнира отправится за счет фирмы "Саргона" на Всемирный чемпионат по MtG, который пройдет в августе в Йокагаме (Япония). Участники, занявшие 2-4 места, примут участие в Европейском чемпионате, который пройдет с 9 по 11 июля в Берлине.

Также сообщаем, что в "Саргоне" появилась 6-я редакция Magic: The Gathering: стартеры, бустеры и Game Box. Заодно напоминаем ее адрес - Нелидовская д.20.

Пользуясь оказией, тешим журналистское тщеславие. Вот какую мессагу оставил на форуме нашего сайта один постоянный читатель: "вчера в "Саргоне" (MtG-клуб) увидел двух девчонок (!), покупающих стартер, оказалось, прочли в "Нави" про Magic, заинтересовались и пришли... Редакция! Не останавливайтесь на достигнутом!".

Что тут сказать... Приятно, что "Нави" становится навигатором и в мире настольных игр, особенно для девушек.

Александр Володкович

■ День Warhammer

13 июня в Москве состоялся первый день Warhammer'а в России. 1999 становится годом прихода на землю русскую западных настольных развлечений. Завоеванием это назвать нельзя – никто, в общем, не сопротивляется, а конкуренция пока что если и есть, то промеж буржуинов: российские производители только собираются начать делать что-то подобное.

Итак, если братский Warhammer'у Magic: The Gathering (братский исключительно тем, что именно они вдвоем и организуют приход буржуазных развлечений на упомянутую землю), так вот, если Magic хотя бы правилами похож сам на себя для PC, то с Warhammer'ом все сложнее. Несмотря на то, что все правила Warhammer'а в писюковой версии залицензированы донельзя, выполнение их большей частью остается на совести компьютера. Поэтому краткий ликбез не повредит даже игравшим в Shadow of The Horned Rat и Chaos Gate.

Возьмем схватку отряда лучников с отрядом lizardman'ов (пример хрестоматийный, из рекламных изданий). Допустим, лучники решили стрелять. Сначала определяется, попал ли каждый из лучников – бросок кубика. Потом – для каждого из попавших определяется, убил ли он, попав - бросок кубика. Потом для каждого из "убитых" lizardman'ов – не выжил ли он благодаря случайности – стрела отскочила от чешуи – бросок кубика. Допустим, что бойцы сцепились врукопашную. Проверяется, попали ли атакующие. Проверяется, убили ли попавшие. Проверяется, попали ли выжившие атакуемые. Проверяется, убили ли попавшие. После всего этого проверяется, не убежал ли в ужасе отряд, понесший большие потери (присутствующий Alrick уже загибается от смеха) – причем условия проверки для разных рас разные. Это хрестоматийный пример. А теперь добавьте сюда нестандартные юниты ("герои"), вопросы маневрирования на поле боя, модификаторы (например, увеличение сложности попадания с расстояния, если выстрел производится в тот же ход, что и перемещение, или если расстояние между отрядами превышает половину максимальной дальности выстрела, или...) Да просто представьте себе, сколько таких отрядов находится на поле (например, по два-три с каждой стороны – при не очень большой игре; и в каждый круг каждый ходит)! Да еще добавьте магию, представленную картами и дополнительно меняющую правила всего, что происходит на поле. И ландшафт туда же.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Назовите игры, выхода которых вы ждете:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________

Если бы НИМ выпустил спецвыпуск, посвященный полностью одной из этих игр, купили бы вы его?

☐ Да ☐ Нет ☐ Не знаю

При таких раскладах бой продолжается 4-6 ходов – и их оказывается вполне достаточно.

Все это, несмотря на обилие шестигранных кубиков и тонкостей в правилах, оказывается весьма увлекательно. Собственно, это и продемонстрировала всем желающим фирма "Аллегрис", организовывавшая День Warhammer'a.

Программа дня включала в себя в первую очередь демонстрационную игру с очень большими армиями (по 5000 очков каждая), турнир, в котором приняли участие 8 членов клуба, и обучение посетителей правилам. Все это происходило практически под открытым небом – в Зеленом театре Бабушкинского парка культуры и отдыха; благо, погода располагала. Кроме того, были выставлены конкурсные расписанные фигурки и производилась рекламная распродажа миниатюр – собственно фигурок – по пять рублей за штуку (обычная цена – от 30 рублей до 40 долларов).

Каждая миниатюра – фигурка, солдатик - для Warhammer'a продается в открытую (в отличие от запечатанных booster'ов с Magic'овскими картами) и нераскрашенными – купить краски можно за отдельную, сравнительно небольшую мзду, и далее никто не будет ограничивать вашу фантазию. Каждый солдатик оценивается в игровых очках; армия для боя определяется общим количеством очков. Поле изготавливается самостоятельно, хотя заготовки, конечно, продаются.

Warhammer в России только набирает обороты – игроков еще немного, все они живут преимущественно в Москве, да и в принципе Warhammer скорее удовольствие, чем спорт, а турниры по нему – событие скорее фестивальное, чем "соревновательное". Но в ближайшем будущем должен состояться матч Россия-Польша, "Аллегрис" получает предложения послать участников на чемпионат в Англию, а число "клубных" игроков только растет, и в планах – открытие еще одного клуба. Со временем Warhammer может стать популярен в России. Игра очень разнообразна, а наличие "реальных" фигурок вкупе со сложными правилами приводит к тому, что происходящее выглядит очень правдоподобно. И в Warhammer можно играть просто так, не задумываясь о рейтингах и высоком мастерстве, приглашая знакомых, делясь с ними войсками и устраивая бой. Рубиться в большую, разнообразную, очень хорошо продуманную обычную настольную игру – которую можно с легкостью еще расширить, разнообразить и усложнить. Это крутая развлекуха, баклан. Стартовый набор стоит 90$. 2-3 лицензионных игры. Апгрейд компьютера. Но для многих – море оттяга. Проверить, относитесь ли вы к этим многим, можно, придя в клуб "Аллегрис" и посмотрев, как играют другие. Может быть, апгрейженные солдатики – это именно то, чего не хватало людям, долгими зимними вечерами придумавшим правила для самодельных игр.

Гуру Брамин

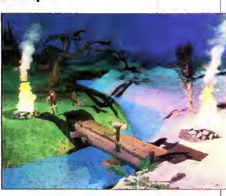
■ Завхоз умер? Да здравствует Завхоз!

Личный сайт Завхоза – эта виртуальная библия для кваkеров на http://www.quake.spb.ru недавно прекратила свое существование. Вместо "страниц, не испорченных дизайном" Завхоз теперь ведет новый проект - The Daily Telefrag (http://www.dailytelefrag.com). У сайта есть все предпосылки стать одним из лучших в российском Интернете. Там вы сможете найти последние новости игрового мира, демо-версии и скриншоты из еще не вышедших игр, обзоры, в том числе и бессметные творения Гоблина.

■ "Дальнобойщики" в Голландии

Теперь с уверенностью и гордостью в голосе можно говорить, что Hard Track, а по-нашему "Дальнобойщики", добились международного признания (кстати, игру издали в 51 стране). Пришлась она по душе и голландцам. На данный момент игра занимает 4 место в национальном хит-параде, и долгое время держала первое место по продажам, уступив только Звездным Войнам. Так что Бука www.buka.com вправе гордиться своим детищем.

■ "Аллоды 3" – бета в сентябре?



"Аллоды 3D: Возрождение" - мы уже не раз писали об этом многообещающем проекте. Итак, по словам разработчиков из Nival: "согласно текущему графику работ бета-версия игры должна быть готова уже в сентябре". Кстати, открылся сайт, посвященный "Аллодам 3", очень даже красивый www.nival.com/Allods3, и стало известно, что музыку для игры пишут End Zone и Arhontes – вот это новость! Rock doom forever!

■ День рождения ГаММера

"*Меня зовут ГаММеР. А появление мое здесь объясняется непреодолимым желанием постоянно держать вас в курсе того, что варится на кухнях мировых монстров электронных развлечений...*" Именно такими словами в сентябре 1997 Александр Птица aka ГаММеР открыл свою страничку. Наверняка, любой играющий обитатель Инернета хоть один раз да побывал на его сайте (http://www.gammer.kiev.ua). Александр регулярно радует игровую общественность своими обзорами, красотой языка и неординарностью взгляда на жизнь. Второго июля ГаММеру исполняется круглая дата – полтинник, 50 лет. С чем редакция нашего журнала юбиляра и поздравляет.

■ Конкурс на лучшую сетевую карту

Компания Nival объявила конкурс на лучшую сетевую карту к многопользовательской игре "Аллоды 2: Повелитель душ". Наиболее удачные карты будут опубликованы на сайте Нивала, а создатель самой интересной получит ценный приз. Конкурсные карты можно присылать на map@nival.com.

Присланные карты не рецензируются и не возвращаются. Доработка карт и техническая поддержка редактора в рамках конкурса осуществляться не будет. На конкурс принимаются только полностью законченные, работающие версии карт. Дополнительная информация о ходе конкурса и его результатах будет помещена на сайте компании Нивал www.nival.com

■ Особенности национальных названий

Только в прошлом номере мы писали о том, что Акелле (http://www.akella.ru) приходится подыскивать новое английское название для "Корсаров". Теперь та же история приключилась с Букой (http://www.buka.com), а вернее с ее футуристическим авиасимулятором "Штормом", оказалось, что торговая марка Storm уже зарегистрирована Electronic Arts (http://www.ea.com), и игре срочно нужно новое английское название. Так что если у вас есть какие-либо соображения по этому поводу, сообщите разработчикам. Минимум, что вас ждет - имя в титрах игры. С предложениями обращаться в Буку: buka@dol.ru.

■ Работа:

K-D Lab требуется менеджер по руководству и сопровождению крупных онлайновых проектов. Работа с зарубежными заказчиками. Обязателен опыт работы менеджером и неплохой английский (письменный и разговорный). Приветствуется коммуникабельность, чувство юмора и отсутствие вредных привычек. Добровольцев просьба обращаться в K-D Lab по E-Mail: jobs@kdlab.com.

Новости подготовил: Константин Подстрешный
По материалам разработчиков и internet-публикациям

Старший опер Goblin

Rune

Жанр	Action/adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Human Head Studios
Дата выхода	2000 год
	Windows 95, 98

Расклад

Совсем недавно Epic Games (в недалеком прошлом - Epic MegaGames) и Human Head Studios известили мир о начале совместной работы над игрой "Руна". Понятное дело, совместность заключается в том, что игра строится на могучем движке Анрыла.

Кто такие Epic Games – объяснять, я думаю, не надо. А Human Head Studios – шайка элитнейших программеров, в прошлом году отколовшихся от Raven Software.

Я вообще давно заметил, что они там постоянно все туда-сюда бегают как умалишенные. Из одной конторы бегут, другую организуют, оттуда снова разбегаются – ничего не поймешь, кто, где и с кем. Куда ни сунься – везде знакомые физиономии и фамилии.

С одной стороны, может показаться, что это и к лучшему: чем больше разработчиков, тем больше хороших игр! На самом деле это не совсем так. Вот есть крепкая команда, выдающая добротный продукт. Не обязательно все внутри нее гении, отдельные могут быть и полными посредственностями. Тем не менее, создаваемый общими усилиями продукт – выше всякой критики.

Однако со временем они друг другу сильно надоедают, дают волю амбициям и снова начинают разбегаться в поисках возможностей дальнейшей самореализации. Понятно, что особо одаренные организуют собственное дело, твердо уверенные в том, что теперь у них получится еще лучше. Это относится ко всем: музыкантам, производителям игрушек, киношникам и пр. Результат же, как правило, жестоко разочаровывает, потому что ничего похожего на былые супертворения не выходит. Досадно, но факт.



Потому как для этого нужна изначальная команда, без нее – все не то. Конечно, здесь уместно вспомнить и такую поговорку как "старый конь борозды не испортит". Правда, и глубоко при этом не вспашет. Но все-таки...

Игра

И вот – "Руна". Для справки: руна – это буква из древнего скандинавского алфавита, а не только артефакт из знаменитой игры Quake. То есть из названия уже ясно, что речь пойдет о Скандинавии и, само собой, о свирепых викингах.

На дворе у нас – десятый век, и Скандинавия там не простая, а такая, какой ее представляли себе местные жители – викинги. То есть с монстрами, волшебниками и магией. Мы действуем от лица паренька по имени Рагнар (что ли Кожаные Штаны? Помню, был у них такой). Сперва пытаемся заработать авторитет (экспириенс) внутри собственного клана, а потом приступаем к обороне родного аула от кошмарных чудовищ севера и набегов безжалостных захватчиков. Но игра не будет состоять из сплошных драк, надо будет еще и башкой поработать.

Да, в части "поработать башкой" у ребят из Raven конкурентов нет, это я точно могу сказать. Тот, кто прошел из конца в конец обоих Хексенов, меня поймет, у меня до сих пор мозги в шрамах. Но, тем не менее, кроме глубоких раздумий и непрерывного напряжения памяти, там еще и драться постоянно надо было. Но и здесь Хексен был игрой гораздо более жестокой, чем DOOM, за что я этих ребят и уважаю.

Оружие

Так вот, в "Руне" тоже придется подраться от души. Оружие будет соответствующим и привычным: меч, топор, боевой молот, палица и кинжал, изредка – лук с ограниченным количеством стрел. Все бои – это жестокие рукопашные. Изредка попадающиеся магические предметы погоды



не делают, поэтому полагаться на дальнобойную магию не следует.

Кстати, игра от этого только интереснее становится, потому что, как только находишь рокет лаунчер, так половина интереса пропадает – всех можно пристрелить за километр. Рукопашные – они как-то сердцу милее, да и смотрятся гораздо мясистее и прикольнее.

Третье лицо

Кстати, насчет просмотра. Игрушка будет от третьего лица, потому как опыт создания второго Еретика показал, что любое волшебство и рукопашные лучше всего смотрится со стороны.

Я, конечно, поначалу было расстроился, потому как все эти "тумб рэйдеры" – полная бредятина про храбрых девочек-мутантов (что вовсе не мешает производителям выпускать уже третью часть приключений налетчицы). Но потом побегал в Еретик 2 от третьего лица сам и убедился, что вовсе не так уж все плохо, как может показаться.

Само собой, вид из-за спины резко поубавит игре популярности среди





любителей FPS, но все равно, должно получиться красиво, а главное – интересно.

Сюжет

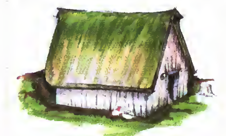
Да, так вот. Сюжет. В последнее время делать игры без него стало попросту неприлично. Поэтому в "Руне" он присутствует в самом наилучшем виде. И речь в нем пойдет вот о чем.

На мирные норвежские аулы начинает нападать кто-то непонятный. При этом население либо полностью вырезается, либо пропадает без следа.

Наш герой Рагнар подозревает в этом Конрака – местного ярла, предводителя соперничающего клана из соседнего аула, однако причастность к негодяйствам еще предстоит доказать. А потому вся игра, как и любая другая adventure, тоже будет состоять из комплекса специальных оперативно-розыскных мероприятий. Надо будет переговорить со свидетелями, заинтересованными лицами, кое за кем проследить, где надо – подсмотреть и подслушать, а кто не согласен – того без лишнего шума зарезать или придушить.

Я уже даже начинаю подозревать, этот Рагнар – уж не коллега ли, мент средневековый? Викинг-мент – звучит неплохо.

Вообще они очень бодрые парни были (викинги, викинги, ментам до них далеко). При первом же удобном случае враз бросали дом и хозяйство только ради того, чтобы добраться до Европы и там пограбить всласть. Прямо как большевики: "Я хату покинул, ушел воевать..." Ураганили везде, где только можно, если мне не изменяет память, даже Иерусалим пару-тройку раз приступом брали. История у них очень богатая, рекомендую поинтересоваться.



Но в игре действие будет разворачиваться только в Норвегии. Скалистые горы, чудесные долины, величественные фьорды, мрачные пещеры – вот далеко не полный перечень локейшенов. Учитывая склонность Анрыла к воспроизведению красот титанических масштабов вкупе со способностями дизайнеров из Raven, нетрудно представить, как там все будет круто и замечательно. Мало того, еще можно будет каким-то образом бегать под водой (сюжет типа "Садко – богатый гость"), где тоже все будет необычайно красивое.

Сюжет предполагается создать линейным, представляя планомерное развитие одной замечательной истории. То есть десяти разных концовок и богатой ветвистости различных линий можно не ждать. С другой стороны, не стоит ожидать ничего подобного Half-Life, никакой схожести с участием в фильме-боевике не будет.

Многие пазлы-загадки будут поддаваться расколу несколькими способами. И вот тут-то скрыто главное: тот, кто любит размазывать сопли по столу, сможет все загадки разрешить полюбовно, без насилия. Ну, а настоящим джигитам предоставят возможность провести умиротворяющий раскрой черепов, что есть самый правильный способ преодоления трудностей в мире обнаглевших монстров.

Монстры

Все намеченные к внедрению монстры – исключительно из скандинавской мифологии. Те, кто знает, кто такие Тор и Один, чем отличается Асгард от Митгарда, враз поймут, о чем речь. Мифология норвежцев не менее страшная и жестокая, чем доблестные викинги. Между прочим, в играх практически не распаханная.

Монстры в игре будут такие, что самому надо ухо держать востро, как бы вместо решения пазлов под шумок башку не оторвали. Одни монстрюги планируются как хитрые и злобные, действующие тактически грамотно и жестко. Другие будут тупыми, но крайне опасными дикими зверьми. Одни любят нападать в одиночку, другие предпочитают бросаться на людей стаями. Отдельных трогать просто нельзя, но есть и такие, что могут даже чем-то помочь.

В Анрыле изначально присутствуют крепкие установки "искусственного интеллекта", так что убивать монстров будет совсем не просто. Среди этих тварей будут гномы, гоблины (хе-хе), гиганты, тролли и прочие сволочи собственного изобретения разработчиков. Но самый страшный враг человека – это другой человек, а поэтому наиболее опасные противники – викинги.

Движок

Напомню еще разок: игра строится на движке Анрыла. Human Head вообще-то изначально планировали приступить к изготовлению на нем Daikatana 2, однако учитывая возникшие у Ромеро неприятности, это дело отложили и вскоре забыли вовсе. Но за это время они как следует познакомились с анрыловым движком, и поэтому под "Руну" решили лицензировать именно его.

Тут я усматриваю такой момент: Quake – это идеал для дэсматчей, а вот для реализации красот не подходит совершенно. А поскольку никто ни разу еще не слышал про необходимость крепкого дэсматча под adventure, то для красивой сказки лучше Анрыла ничего не сыскать. Как говорится, кесарю – кесарево, лишь бы хорошо получилось. Все-таки улучшать – это не изобретать заново.

Завершая разбор, напоминаю: выйдет "Руна" нескоро, в середине 2000 года. Ну, потенциал у ребят огромный, времени – вагон, так что подождем. Есть мнение, что ждать будем не зря.



Ян Масарский
aka Plague J. Pestilence

The Wheel of Time

Жанр	Action/Strategy
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Legend Entertainment
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95, 98

Когда я впервые увидал на диске Нави киношную демку The Wheel of Time... Это сложно описать словами, но с первых кадров у меня появилось такое ощущение... Как бы это сказать... Предчувствие рульности, что ли... Я почувствовал, как с экрана на меня проецируется КРУТИЗНА. Слегка заробев, я еще не полностью доверился своим чувствам, но потом зазвучали аккорды саундтрека, кадры понеслись, понеслись... Внешне приняв невозмутимый вид (не от большого ума, ясное дело :)), в душе я стоял, разинув варежку и моргая.

Не буду притворяться, будто я сразу просек главную фичу геймплея, наблюдая за тем, как герой, от лица которого шла дема, чего-то там расставляет и получает в бубен от какого-то мужика с арбалетом, но рульную игру видать сразу, вы это не хуже меня знаете.

Каково же было мое изумление, когда зергоподобный Рыжков усталым голосом предложил мне накропать превьюху по WoT, ибо он-де так угрузился написанием различных статей, что вот, приходится хорошие игры раздавать всяким ламерам... ;). Невозмутимость моя порядком сдала, и, приняв предложение (еще бы!), я с радостным гиканьем помчался вприпрыжку домой. Оказавшись дома и изрядно устав от продолжительного гиканья и припрыжки, я свалился без сил в теплую колыбельку, несмотря на всю сжатость сроков написания материала. На следующий день в моей памяти всплыли слова "оперативно", "успею" и "запросто", которые я якобы произнес (не верю!). Собравшись с силами, я выполз на охоту за материалом для превью... И вот, что я узнал.



Слишком нереально, чтобы быть правдой

Ну, узнал-то я много чего, но это не значит, что я вам вот так вот просто все сразу и расскажу! Вы вот сперва скажите, читали ли вы книжки Роберта Джордана, гуру жанра фэнтези? Ага! Я так и знал! Не читали! Кто там крякает, что читал?! Молчать! О чем бишь я?.. А, ну да. Не читали! Позор! А еще очки нацепил... Да. Ну и я, признаться, зта... Тово... Тоже не читал... (Мочи его, братва! Уйдет, гад, справа заходи!)

Ну ладно, ладно, хватит!.. К чему это я? А, да. The Wheel of Time делается по книгам, точнее по фэнтезийной вселенной ентого самого Джордана, который не Майкл, а совсем даже наоборот, Роберт. Суть в чем? В том, что тот, кто этих книжек не читал, в игру играть... все равно сможет! Ура, товарищи! Ибо так нам клятвенно пообещал самый продвинутый гейм-дизайнер Legend Entertainment, главная движущая сила проекта The Wheel of Time, гиперкрутой чувак Глен Далгрен (Glen Dahlgren). Аплодисменты.

Тут нет никакого сарказма (ну так, минимальная доза :)), ибо мэн этот действительно крут. Помимо того, что он выступает project leader'ом нашего WoT, что и само по себе неплохо, он еще и ответственен перед человечеством за создание таких игр, как Death Gate, Gateway и Gateway II, которые получили в свое время какие-то там награды, бла-бла-бла, короче, Далгрен крут. Ну а Масарский по традиции проявляет чудеса невежества и сразу признается, что не играл ни в одну из вышеперечисленных игр. Ну и Макрон с ними, главное, чтоб человек был хороший, эрно я грю?

Следует отметить, что ранее Legend специализировалась больше на квестах, а тут такое... Какое? Ну, че, action/strategy на двигле Унрыла вам для начала неплохо? Что, мало?! А если елементы РПГ добавить? От самое оно!

Всех отпустить? И Суходрищева?

Среди модной нынче литературщины в сюжете выделяем основную боезадачу. Жил одно время такой парень, как Dark One, и был он не какой-нить там заурядный афроамериканец, а не много не мало – средоточие зла. Оттопыривался он, видать, со свистом, ввиду чего добрые люди посадили его отдохнуть в некую эфирную тюрьму. От тюрьмы было четыре ключа, точнее – печати. По причине традиционного фэнтезийного раздолбайства, печати валяются черт знает где. Соберешь четыре печати – можешь Темного выпустить, или еще крепче запереть. Что характерно, на обладание коллекцией печатей претендуют еще четыре кандидата.

Elayna, The Amyrlin Seat – начальница шабаша волшебниц-интеллектуалок, Aes Sedai, стремящихся поддержать какое-то дурацкое равновесие. А веселье, девушки, где веселье? Впрочем, веселье нам еще предстоит...

The Hound – загадочный командир братков из проклятого города. Будучи одним из двух представителей нашего, evil alignment'a, в то же время не имеет ничего общего ни с Dark One, ни с его слугой The Forsaken.

The Leader of the Children of the Light – предводитель веселых ребят, религиозных фанатиков, однако. Типа кто не с нами, тот против нас. А кто именно с нами, то мы сами решим. Вот это по-нашему!

The Forsaken – шо характерно, при задержании Темного также повязали почти всех его шестерок. Но самый продвинутый из них, именем Исмаил, вовремя сообразил, что надо рвать когти, в связи с чем остался на свободе. Теперь, как истинный революционер, готовит в подполье небольшой сюрприз ревнителям общественного спокойствия.

Несмотря на то, что у нас есть два "как бы" good и два evil персонажа, на самом деле каждый играет сам за себя. The Children of the Light считают Aes Sedai не меньшим злом, чем The Forsaken'a, The Hound тоже преследует собственные интересы, так что получается, что все против всех. И это хорошо! Но тимплей у нас все равно будет, читайте дальше.

Изложение сюжета на этом заканчиваю, так как, в общем, все ясно. Все игры на литературной основе имеют

достаточно качественный сюжет, но это только полдела. Необходимо еще, чтобы этот сюжет имел нечто общее с тем, что происходит непосредственно на экране, а вот в какой мере Legend'овцам удастся это реализовать, покажет только релиз. Держим кулачки.

Огнем и оралом

Приступим, помолясь, к описанию игровой, блин, панимашь, концепции. Strategy подразумевает, что мы будем кем-нибудь командовать, action подразумевает, что мы и сами кого хошь загасим, а RPG подразумевает... Нет, каюсь, про RPG ничего неясно. Несмотря на упоминание этих самых элементов, Далгрен всячески открещивается от жанровой причастности WoT к RPG (я так и представляю, как толпы эрпэгэшников ходят вокруг его дома с long sword'ами +1/+2 наперевес и вопрошают: "А не RPG ли это?", а Далгрен кричит: "Нет, нет, ни за что!"). Будет ли накопление экспы? Какие-нибудь параметры-характеристики? А неизвестно.

Но вот что уж точно будет, так это магия! Причем, заметьте, не банальная замена рокет лаунчера файерболом, а детально проработанная магическая система. Заклятья защиты, перемещения, поиска, маскировки, ну, и, понятно, широкий спектр атакующих заклинаний.

Магией можем пользоваться как мы сами, так и, в ограниченном объеме, наши подчиненные. Подчиненных у нас аж три разновидности для каждого из главных героев. Негусто, согласен, но, думаю, при хорошей сбалансированности нам мало не покажется.

Если проводить аналогии, то геймплей WoT больше всего напоминает Team Fortress и Capture the Flag. В качестве флага у нас выступают печати. Собрать их надо четыре штуки и заныкать у себя в крепости. Прикол в том, что одновременно с собой носить можно только одну из них, а отнять у врага нужно как минимум две. Таким образом, нам приходится оставлять уже собранные печати в нашей цитадели под присмотром подчиненных, а самим идти штурмовать вражескую крепость.

Чтобы к нашему возвращению все печати были еще на месте, мы расставляем в стратегически важных местах всяческие ловушки (тут в голову приходит родной Dungeon Keeper) и наших "спецназовцев". Делается это с помощью встроенного в игру Citadel Editor'а. Бегая по уровню как с noclip on, мы ставим ловушки, заграждения, прячем печати, расставляем наших солдатиков, задаем им модель поведения, короче, делаем нашу крепость неприступной. После чего уже можно отправляться на штурм, дабы доказать, что вот ИХ крепость совсем не неприступна. Конфигурации крепости можно сохранять на будущее, чтобы не отстраиваться каждый раз заново.



Но, обратите внимание, вышеизложенная схема описывает multiplayer. В single мы не можем выбирать себе героя – мы изначально играем за Elayna The Amyrlin Seat, защищая White Tower, оплот этих самых Aes Sedai, от полчищ слуг Исмаила, который The Forsaken. Далее мы продвигаемся по нашему супернавороченному сюжету, разгадываем кое-какие головоломки, штурмуем и защищаем всякие другие здания, воюем с другими героями, до тех пор, пока все печати не вернутся на место и все плохиши не будут наказаны. Тоже неплохо.

Несмотря на то, что одиночная часть игры разработчиками не забыта, The Wheel of Time все же затачивается больше под multiplayer. Играть можно как дуэли, где оба командуют AI'шными солдатами, так и командой на команду. Игроки берут на себя роль "спецназовцев" и поступают под начало "главного", после чего начинается традиционная TF'овская резня. Уважаю.

Искусство в массы

О том, что игра делается на движке Unreal, я уже говорил. Общее представление о графике у вас уже должно быть. Как заведено, разработчики не удовлетворяются тем, что лицензировали, и начинают движок всячески улучшать. В WoT народ изрядно поработал над некоей particle system, которая так улучшит графические эффекты взрывов, дыма, и, что самое главное, КРОВИЩИ, что у нас просто челюсть должна отвиснуть. А че, я не против... Обещают хорошую погоду – дождь, снег и ветер. Кроме того, все доработки к движку, сделанные Epic для Unreal Tournament также попадут в The Wheel of Time, слава им, слава.

К дизайну Legend также подходит более чем серьезно. Уровни вначале проектируются архитекторами (!), а только затем передаются дизайнерам для наложения текстур и всяких прочих фенечек. Их работу вы можете оценить уже сейчас – по скринам и, что гораздо лучше, по киношной демке на нашем диске №4. Покупайте журнал с диском! :)

Художники и дизайнеры круты, но композиторы круты ничуть не меньше! Я всегда уделял много внимания







музыкальному сопровождению игр, и очень приятно видеть разработчиков, которые тоже уделяют ему много внимания. Музыку, которая так меня порадовала в демке, пишут Robert Berry и Leaf Sorbye, плюс еще несколько музыкантов. Берри в свое время работал с такими командами, как Jethro Tull, Emerson, Lake & Palmer и другими арт-рокерами. Сорби является лидером группы Tempest, играющей "кельтский рок". Кельтский рок – это все тот же, по сути, арт-рок, но с уклоном в кельтскую народную музыку. Флейта, мандолина, характерный вокал, плюс электрогитара. Это стильно!

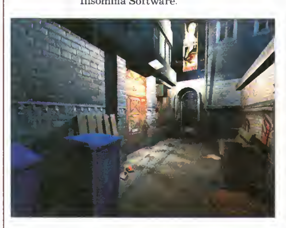
В общем, WoT делают Профессионалы с большой буквы, и я уже весь дрожу от нетерпения (ну не дрожу... Но очень хочется! :), предвкушая рулезнейший ОТТЯГ! Сходите на сайт http://www.wheeloftime.com, оттуда можно скачать киношку, немного музыки и узнать еще много чего об игре. Эх!.. (потирает руки) Будем отрываться, будем! ▲

Decay

Владимир Рыжков

Жанр	FPS/Adventure
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Insomnia Software
Дата выхода	Лето 2000 года
	Windows 95, 98

Как, по-вашему, будет выглядеть мир двадцать первого века? Я думаю, будут кислотные дожди. И еще - мегаполисы, темные и задыхающиеся в собственных отбросах. И никакого озонового слоя. Преступность и коррупция, разумеется... О, да! Высокая смертность! Темнота, смог... Тру-колорный, тяжелый. Ржавый металл и мусор кругом, блеклое динамическое освещение. Много мрачных текстур, тучи эффектов и оптимизация под P2! И чтобы фреймрейт хороший! Это ли не светлое будущее?! Так вот, оно грядет! Предзреваем Decay от Insomnia Software.



Недалекое и мрачное

Начнем с начала, внимательно перечитав "шапку" с жанром/датой выхода. Взглянем на шоты. Теперь ясно, что проект амбициозен и что время на его реализацию у ребят из Insomnia Software еще есть. Теперь постарайтесь воскресить порушенное братом нынешнего пациента по поджанру, Requiem'ом, доверие к обещаниям и внимать мне, хорошенько этим доверием проникнувшись.

Итак (шоты...), на дворе недалекое будущее, повальное загрязнение, преступность, и вообще, как и положено, бардак. Атмосфера непригодна для дыхания, природные ресурсы - на исходе, слово "экология" - забыто за ненадобностью. Политическая обстановка соответствующая. Демократия неэффективна, правительства всего мира агонизируют, а правят им контролирующие остатки ресурсов мегакорпорации – сверху, и терроризирующая все и вся организованная преступность - снизу.



А при чем здесь мы? А мы здесь при деле. Герой игры - человек трагической судьбы, злодей с намеком на, как бы это поприличней сказать, "искорку добра". Некоего Джейка Блиссера (то есть нас) однажды посадили за убийство, которого он не совершал. После года отсидки в заведении строгого режима судьба улыбается Джейку, и он попадает под программу Law Enforcement Agency, в соответствии с которой оказывается на свободе, но больше не является хозяином собственной шкуры - отныне Джейк Блиссер принадлежит LEA. Таких, как он используют для борьбы с организованной преступностью. Вооруженной, тяжело вооруженной борьбы.

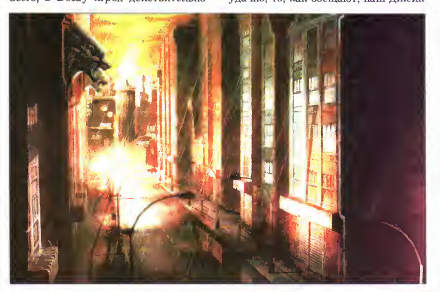
Пусть меня научат...

В работе киллера есть свои преимущества перед служебными обязанностями космического десантника... Прежде всего, за нее платят. Хорошие деньги. Далее, никаких занятий на плацу - ты сам себе учитель. Третье, никаких командиров - только работодатели. Лично планируешь каждую операцию, сам закупаешь необходимое снаряжение, и ответственность тоже несешь сам. Романтика...

Не мудрено, что до сих пор никто из разработчиков не брался за реализацию столь хрупкой идиллии. Но наши-то, Insomnia'вцы - ребята амбициозные. Помните? И для воплощения этой своей идеи они взяли, кажется, все необходимые ингредиенты. Давайте-ка посчитаем. Прежде всего, в Decay игрок действительно выбирает понравившуюся ему миссию из предложенных и сам закупает все, что, по его мнению, для выполнения миссии необходимо. Оружия предполагается великое множество, причем возможна ситуация, когда среди этого множества нам приглянется какой-то специфический "ствол". Запрещенной модели, скажем. Тогда придется самому налаживать контакты с людьми, приторговывающими "пушками" и снаряжением незаконно. Предполагается ввести в игру систему PRG-образных параметров персонажа и очков опыта, получаемых в процессе игры. Между миссиями мы сможем распределять заработанные "экспы" между показателями и создавать, таким образом, своего, уникального героя. И если это будет реализовано действительно удачно, то, как обещают, наш Джейк









сможет с одинаковым успехом стать как воплощением тихой смерти ниоткуда, так и ходячим районом боевых действий, способным уничтожить мотострелковую роту на марше. Но и к боевым действиям игроку придется подойти с умом. Миссии придется всерьез планировать, заботясь о безопасных путях отхода, времени, месте и прочем, прочем... Опять же, вызывает уважение такая заявка разработчиков о своей способности правильно создать мир игры. Правильно сбалансировать ее и правильно, ненавязчиво ограничить свободу игрока в необходимых для игры рамках... Разумеется, будет и мультиплеер, но он несколько выпадает из общей концепции, и если одиночная Decay - в первую очередь умная и красивая игра, то deathmatch, cooperative и CTF Decay - это игры динамичные, с реалистичным оружием и в реалистичном окружении.

Программистам и пароходам

То из мира Decay, что мы уже можем потрогать, производит впечатление. В одном из интервью ведущий программист проекта, Джим Мэлмрос (Jim Malmros), сказал: "В один прекрасный момент, в нашем цикле разработки мы достигли первостепенной задачи - получить возможность перемещаться в обсчитываемом в реальном времени окружении, выглядящем так же хорошо, как рендеренная в 3Dmax картинка." Действительно, после просмотра шотов из Decay, нижняя челюсть всерьез мешала мне ходить. Движок Decay действительно способен практически на что угодно. Воздержусь от перечисления букета его возможностей - лучше попрошу верстку сделать шоты покрупнее. И расскажу о том, с какой скоростью это работает. Не верю, но расскажу. Итак, системные требования Decay будут на уровне P2-300 с ускорителем второго поколения или, для программного рендеринга, на уровне P2-350. Функционировать же игра будет на компьютерах, начиная с P200MMX плюс ускоритель (!). Хотите секрет? А нет никакого секрета - просто движок впервые целиком написан на ассемблере. Эти люди пишут на ассемблере движки!

Всем киллерам киллер

Итак, мы побывали в будущем жанра FPS. Просьба, в целях личной безопасности, пока не вставать со своих мест. Билеты можете оставить при себе, на память. Сложно судить об этой игре сейчас, так как мы определенно имеем дело с продуктом качества, адекватный спрос на которое еще просто не успел сформироваться. Нам остается только открыть рты и пребывать в уверенности, что когда Она выйдет, то будет оторвана с руками.



Blade

Константин Подстрешный

Настоящий горячий испанец везде и завсегда найдет себе Blade.
Народная мудрость

Жанр	3D-action
Издатель	Infogrames
Разработчик	Rebel Act Studio
Дата выхода	III квартал 1999 года Windows 95, 98

Ох, нелегко писать об игре, чей выход переносят вот уже два года. А что делать? Разработчики в очередной раз говорят: "игра готова", и мы в ожидании хита всех времен и народов бежим к стодвухкнопочному перу писать preview, наивно поверив коварным обещаниям. И вот опять горячие испанские парни из Rebel Act Studio пророчат: "скоро-скоро". Позвольте представить – Blade... как, вы уже знакомы? Сколько писал о ней наш журнал на разных ступенях своего развития? Три? Четыре раза?

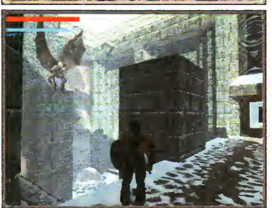
А, старина Blade, заходи, рад тебя снова видеть.



Род Блейдов

Его имя донесли до нас века, Blade – человек, который спас мир от гнева богов. Тысячу лет назад люди в своей гордыне перестали воздавать почести богам, и те решили наказать зазнавшихся червей. Огромный огнедышащий дракон сошел с небес. Никто не мог противостоять ему, и магия и человеческое оружие были бессильны. Лишь богиня добра, сжалившись, дала людям клинок, который мог убить дракона. Хозяином меча стал человек по имени Blade, ему удалось серьезно ранить тварь, но и сам он от полученных ран скончался. Дракон уполз в глубокую пещеру и там уснул. Тело героя похоронили в огромной усыпальнице, и магический клинок положили рядом с ним. Гробницу закрыли на пять замков, а ключи отдали монастырям, дабы корыстный человек не смог проникнуть в усыпальницу, ведь слишком большую власть имеет этот клинок. Ты, безусловно, знаешь легенду и уже думаешь, зачем старый паладин тратит пергамент, пересказывая ее.





Тревожные вести стали доходить до нашего ордена. Гномы говорят, что дракон проснулся. Да сжалятся над нами боги, если это так. В боях ты заслужил право называться рыцарем, и славные деяния твои известны всем. Теперь ты - надежда нашего ордена. Задание твое - отыскать ключи и найти меч, только им можно расправиться с драконом. Помни, что гномы, амазонки и варвары также послали на поиски лучших своих воинов, они не враги тебе, но и не друзья, опереди их и принеси нам Клинок Блейда.

Блейд, Блейд... - видимо, предок славного рода Лезвий, которые столь часто встречаются в компьютерных играх. У этой фамилии прямо на роду написано служить и защищать. Помнится, одна из Blade`овских внучек по имени Соня дослужилась в полиции до лейтенанта и даже участвовала в каком-то чемпионате по восточным единоборствам, а другой потомок - Джон (тоже полицейский) целый город от мутантов спас. Хоть садись и пиши родословную.

Великолепная четверка

Амазонка, варвар, рыцарь и дварф – четыре героя, четыре предыстории, четыре типа игры. Разработчики сделали-таки характеристики персонажей ролевыми, то есть чем больше врагов мы порубим в капусту, тем сильнее будем. Легкий налет RPG, вроде того, что был в Hexen: сила, скорость, магия, возможность носить доспехи. Амазонка отлично стреляет из лука и метает дротики, тяжелые доспехи таскает неохотно, а поднять какой-нибудь WarHammer остается для нее девичьей мечтой. Дварф – медленный, очень сильный и очень небритый, может надевать самые тяжелые доспехи, хотя с dexterity у коротышки, конечно, проблемы. Варвар – быстрый, мощный и ловкий, из-за эстетических соображений не признает никаких доспехов (а может они просто не налезают на его здоровую тушу?). И, наконец, рыцарь – самый уравновешенный персонаж, всего в меру, этакий клерик-середнячок. Знаем мы таких. Герои для игры, мясо для мультиплеера.

Еще тогда, когда появились первые скрины из Blade, сразу поразило... Нет не графика, и не монстры, и, конечно, не звук. Совсем другое. Уж больно амазонка, варвар и гном (простите, дварф, конечно) напоминают героев старого хита - Golden Axe.



Оружие и монстры – две стороны одной игры

Арсенал игры богат на всевозможные устройства для умерщвления: мечи, ножи, топоры, луки, копья, булавы и "утренние звезды" - все пойдет в ход (а что вы хотите, испанцы-то игру делают). Мало того мы сможем схватить рукой любой, буквально любой предмет (вплоть до канделябра на обеденном столе или отрубленной лапы противника) и запустить им в толпу врагов. Последние представлены в количестве 35 видов: каменные тролли, тощие скелетики, могучие минотавры и жизнерадостные орки, 15 метровый летающий дракон Wyverna (совсем как в HMM3), глистообразная гидра длиной в 30 метров и "толщиной" за 2000 полигонов – еще не знакомые, но уже милые нашим сердцам твари.

Если вы возьмете телескоп, то увидите: один пиксель, два пикселя...

Движок от Rebel Act Studio в 97-ом будоражил воображение, в 98-ом интриговал, сейчас на дворе 99-й - мы насладились волшебным Unreal, прошли реалистичный Half-life, побегали в туманном, но красивом Turok`e. Сможет ли Blade поразить нас сегодня? Вряд ли, даже, если испанские мачо сработают движок на славу, мы все это уже видели. Blade не принесет ничего нового. Разве что стоит вспомнить активную деформацию предметов (другими словами все, что можно, мы сломаем), да и это не ново.



Кстати, скрины, которые вы видите, сделаны с неускоренной версии игры, что наводит на не слишком веселые мысли об очередной отсрочке релиза – вероятно, разработчики еще и поддержку акселераторов-то не написали. Не определились они и насчет вида от первого лица, скорее всего, смотреть на все это дело мы будем со стороны Лары Крофт.

Именно такие строчки написал ваш непокорный слуга, когда готовил статью, но, буквально за полчаса до вывоза материала на всеобщее обозрение в редакцию, был скачан авишник весом в 3 мега, и ощущения мгновенно изменились. Заснеженный замок: солнечное небо с облаками, идет симпатичный снег, весь из себя полигонный варвар кидает в какого-то гоблина жаровню... Красиво. Подземелье: драка между варваром и рыцарем, рыцарь с щитом и мечом, варвар - с топором и факелом, победил, конечно, варвар. Тоже красиво... После просмотра создалось устойчивое впечатление, что Blade будет похож на старый добрый WitchHaven. По крайне мере, атмосферой "рая для ведьм" тянет за версту.



Бэсоме... бэсоме мучо...

Испанские разработчики последние три года дразнят игровую общественность красной тряпкой с надписью Blade и, нужно признать, у них это неплохо получается. Даже если игра в очередной раз запоздает с выходом, испанцам снова все простят, а когда и если Blade все-таки выйдет, примут "на ура". Слишком много писали об игре, слишком долго мы ждали ее выхода. Торро, Blade, торро!

▲

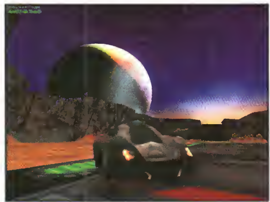
Full Auto

Дмитрий Смыслов

Жанр	Action/гонка
Издатель	Microsoft
Разработчик	Pseudo Interactive
Дата выхода	Осень 1999 года Windows 95, 98

Что ни говорите, но лавры приснопамятного Death Track до сих пор не дают покоя многочисленным командам разработчиков. И ведь много вышло в последнее время «батальных» гонок, а все равно DT остается непревзойденным идеалом. На этот раз прыгнуть выше головы пытается группа Pseudo Interactive, которая, заручившись поддержкой дяди Билла, выпускает «боевые гонки с RPG-стилем игры» (неслабое сочетание?) Full Auto. Итак, что нам обещают на этот раз? Информации немного, но по ней вполне можно судить об очередном претенденте на звание «DT-killer».

Пару слов о сюжете. Вам предстоит «проникнуть в секреты загадочной планеты CX1X», попутно выполняя различные задания по ведению разведки, уничтожением определенного противника или цели, скоростного преследования и др. Все это безобразие будет происходить на 17 одиночных трассах. Есть и многопользовательские, но о них позже.





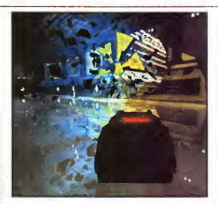
Об игровом процессе. В наличии несколько видов шасси: привычные 4 колеса, чуть менее привычные 3 и уж совсем непривычное антигравитационное поле. Всему вышеперечисленному можно придать вид компактной и юркой легковушки (если это понятие применимо к боевым гонкам) или, скажем, мощного грузовика. В соответствии с этим будет меняться и ваша тактика: вряд ли хрупкая багги выдержит лобовой удар трехосного монстра, а монстр, в свою очередь, вряд ли догонит эту самую маленькую и шуструю. С другой стороны, чем больше шасси, тем больше оружия можно навесить. А если учесть, что обещается возможность постройки собственных моделей (и это не считая апгрейдов двигателя, коробки, подвески и т.д.), перспективы открываются просто захватывающие.

Учитывая серьезность поставленных перед вами задач, создатели FA подготовили соответствующий арсенал. Набор неоригинален, но проверен временем: пулеметы, ракеты с тепловым наведением, лазеры, мины, гранаты. Всему этому хозяйству обещана реальная физическая модель, сокрушительная сила и тешащие глаз зрелищные эффекты. Разработана и особая модель повреждений. Теперь они делятся на структурные (вышел из строя весь блок), частичные и температурные (перегрев).

Как обычно, сулится запредельно мозговитый AI. Каждый соперник будет иметь собственную модель поведения, которая определяется его вооружением, стилем вождения, умением играть в команде (один бросится на вас, едва завидев, другой отсидится в засаде, выполняя приказ босса) и т.д. Но сколько раз мы это все слышали... А что получали в итоге? Вот и теперь слабо верится.

Плюс ко всему – небывало реалистичная физическая модель. Движение любого игрового объекта просчитывается заново при каждом запуске игры. Так что не факт, что если сегодня какой-нибудь поворот легко проходится «на ручнике», то и завтра можно будет повторить подобный маневр. Малореалистично, конечно (поворот или проходится, или нет), но задумка интересная.

Для multiplayer'а разработчики приготовили 11 арен, на которых вы сможете выяснить отношения со своими друзьями. Кстати, в междусобойчики можно портировать уже навернутые машины из одиночных миссий. Сколько игроков будет поддерживаться и каким способом, пока неизвестно.



Но можно предположить модем, сеть, Интернет (скорее всего MS Gaming Zone, а может даже и отдельный сервер). Поживем, увидим.

Теперь о реализации. Естественно, полигоны, естественно, много. При этом разработчики говорят, что их движок настолько хорошо оптимизирован, что для нормальной игры вам может и не понадобиться 3D-акселератор. Конечно, львиной долей эффектов придется пожертвовать, но торможений не будет. Динамическое освещение превратится из красивого эффекта в действенный игровой инструмент. К примеру, можно перебить несколько фонарей и, затаившись в образовавшейся тени, наблюдать, как мимо проносятся недоуменные противники, тщетно пытаясь вас отыскать. Или можно ослепить ничего не подозревающего врага, попутно похваставшись новыми «галогенками» (или «ксеонками», кому что ближе). Представляете, на что может быть похож multiplayer? В довершение всего предвидится полный 3D-звук и динамическое музыкальное сопровождение.

Напоследок несколько вопросов, которые остались без ответа. Каковы минимальные системные требования? Что значит «RPG-стиль»? Не маловато ли коллективных трасс, для игры, которую раскручивает Microsoft, и будут ли дополнения? Появится ли в свободном доступе редактор трасс? Обо всем этом разработчики предпочли умолчать. Что ж, это их право, а мы будем делать выводы на основе того, что есть.

Итак, по всей видимости, нас ожидает игрушка «на один вечер», коих последнее время появилось немало. В FA все стандартно и шаблонно. Пока что это – только мое мнение, которое я никому не навязываю, но, учитывая имеющуюся информацию, вывод напрашивается именно такой.



Родион Романович

Mars Maniacs

Жанр	Аркадный автосимулятор
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Church of El. Entertainment
Требуется	P-166, 32 Mb RAM, D3D
Рекомендуется	PII-266, 64 Mb RAM, D3D
	Windows 95, 98

Человечество, как известно, с детства интересовалось вопросом - а есть ли жизнь на, понимаешь, Марсе? Буквально недавно ответ был получен; оказавшись положительным, он чрезвычайно взбудоражил мое и без того расшатанное двумя неделями «Войны миров» воображение. Пока демка Mars Maniacs весом чуть больше восемнадцати тонн хилым ручейком доливалась из Интернета, мозг лихорадочно штамповал предположения относительно причудливых форм, в которые могла бы воплотиться на этот раз марсианская жизнь. Любопытство было удовлетворено; чтобы слегка раздразнить ваше, скажу сразу: забудьте про сюжеты игр, подобных Dark Colony, и прочую сентиментальную чепуху. Отложите на время Уэллса и соболезнующих. Потому что на самом деле прав был один Брэдбери - марсиане до крайности напоминают землян. Он-то знал, что от перемены мест слагаемых... в общем, никаких слизняки со щупальцами по Марсу давно уже не ползают. Теперь там проводятся гонки иного рода.

Родственные души

Довольно занятный, надо сказать, вид спорта. Особенно для марсианских маньяков. Впрочем, по классификации игр наших дней на спорт ЭТО не похоже. Возможно, потом, когда нижняя конечность землянина впервые ступит на красный песок, и все завертится... А пока давайте считать это не спортом, а (разв-)лечением. То есть аркадой. ОК?

За аналогиями далеко ходить не надо. Буквально в двух шагах лежит все еще полнокровная Dethkarz. Возьмем у нее навесные трассы, очистим их от бонусов и сгладим трамплины; возьмем умных соперников, которые не хватаются чуть что за ракеты и лазеры; добавим реактивные скорости, неумолимо возрастающие по мере наших успехов; в середину концепции плотно вгоним не совсем традиционную физику поворотов; покрасим, наконец, сочной и свежей графикой (только что завезли). Повесим длинный логотип - Church of Electronic Entertainment. Получившееся употребим наиболее приемлемым способом. В сущности, все. Как вы вскоре осознаете, употребленное и было демо-версией Mars Maniacs.

Конь(и) и ипподром(ы)

В принципе, возможность выбора т. н. «болида» (к слову, напрочь лишенного колес - реактивность и, не взыщите, антигравитация) в деме есть. Но возможность совершенно теоретическая, ибо обитает она строго в пределах меню. В бой вас принудительно бросают на одной (и той же) красной машине. Красивая, конечно, машина, но как посмотришь на характеристики иных соперников... а потом узнаешь условия гонки... В общем, победа будет делом трудоемким.





Для начала необходимо в течение первых трех кругов вырваться в абсолютные лидеры. Иначе произойдет gameover. Совершить сие непросто, но возможно. Успеху сильно способствует компетентное использование поинтов ускорения. Если отрезок трассы впереди не богат на искривления, жмем Ctlr и кааак!.. переходим с первой космической скорости на вторую.

Говорят, тише едешь - дальше будешь. Ничего подобного. Это не про нас. Дальше приходится ехать значительно громче. Все просто - теперь с каждым выигранным кругом скорость болида растет и, кругу к десятому, стартовая (она же финишная) черта встречает вас почти в два раза чаще. И тогда же вам становится плохо. Вы начинаете понимать, что дизайнеры Mars Maniacs не испытывают любви к игрокам. Они зачем-то понавтыкали на трассе поворотов, которые сильно мешают предаваться радостям заоблачных скоростей. Повороты упорно не желают, чтобы вы в них вписывались. И, как правило, настаивают на своем.

Впрочем, это все софизмы. Главное, что есть в Mars Maniacs - графика. Во-первых, она довольно шустро отображается на P200 со вторым Monster'ом. Во-вторых, по качеству она бьет Dethkarz, причем последняя даже не очень сопротивляется. Цвет, свет и прочие определяемые длиной волны ингредиенты подобраны весьма талантливо. Машины, естественно, «лаковые», и в нужных местах вовсю блестят и переливаются. И трасса, та единственная, что есть в деме (ночной город), будоражит чувства и позволяет надеяться на оправдание релизом оказанного высокого доверия.

P.S. Управление, конечно, удобное. Кстати, тот редкий случай, когда вывернутые перед поворотом передние колеса остаются вывернутыми и после него, что приводит к необходимости крутить баранку обратно. Уважаем!

Дмитрий Смыслов

Hidden and Dangerous

Жанр	Симулятор спецназа
Издатель	Take 2 Interactive и Talonsoft Inc.
Разработчик	Illusion Softworks
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

Ну, вот почти и дождались. Игрушка, о которой было рассказано на 13 странице мартовского номера, еще на один шаг приблизилась к завершению. Похоже, что полная версия H&D появится точно в срок, хотя, учитывая все заявленные разработчиками нововведения, она имеет полное право задержаться. Но нет, авторы обещали выход в начале лета, и вот диск с бета-версией уже шелестит в CD-ROM'е, а статус инсталляции неумолимо стремится к 100%. Итак, все готово, будем смотреть, вышел ли комом первый блин от Illusion Softworks или все-таки получилось нечто удобоваримое.



Тяжело в учебе...

Прежде всего, нужно предупредить тех, кто не в курсе, что бета-версия подчас сильно отличается от финальной. Так что не стоит, исходя из нижеперечисленного, делать поспешные выводы о качестве игры и, может быть, закапывать весьма перспективный проект до его рождения. Ну вот, вроде ничего не забыл, переходим к смотринам.

Итак, учитывая, что это бета, о заставке говорить не приходится, так что сразу перейдем к главному меню. Оно лаконично, но функционально: тип игры, настройки, информация об авторах, выход. Выбираем одиночную игру. Далее – выбор кампании. Всего в H&D 6 кампаний по 4 миссии в каждой, на данный момент доступны только 2 миссии первой кампании, но этого вполне достаточно, чтобы создалось общее представление.

Итак, перед высадкой вам нужно определиться с составом подопечной группы: нужно выбрать 8 бойцов из предоставленного списка. Каждый из кандидатов обладает 5 основными показателями: shooting, reaction, stealth, strength и endurance. Радует то, что среди ваших подопечных нет ни одного супермена, каждый из солдат силен только в одной области. Так что придется поломать голову и над «кадровым вопросом», определяя состав группы для конкретных миссий.

После отбора бойцов самое время заняться их вооружением. Советую со всей серьезностью подойти к процессу, так как оружие, как, кстати, и бойцов, можно выбирать только перед началом кампании, а на миссии надлежит выделять определенные стволы из имеющихся запасов. Здесь авторы постарались на славу, предоставив в ваше распоряжение достойный набор - от ножа и пистолета до ручного пулемета и базуки (жаль rocket jump'а в игре нет, а то бы мы показали, как воевать надо). Каждая пушка обладает набором реальных характеристик, как то калибр, объем магазина (если таковой имеется), дальность, скорострельность прицельной стрельбы, вес. Кстати, именно от веса набранного арсенала и суммарной strength ваших бойцов зависит количество оружия, которое можно взять с собой на задание.

После перечисленных приготовлений следует брифинг, в ходе которого сообщается цель миссии и информация о противнике, а также указываются ключевые точки на карте. Карта брифинга сделана в 3D на игровом



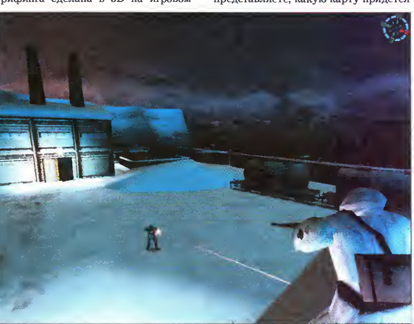
движке, что позволяет не напрягать воображение, а сразу определиться с примерной схемой операции, исходя их особенностей рельефа, позиций врага, точки высадки и т.д. Как правило, предварительная информация довольно скудна, но это лучше, чем ничего.

После брифинга остается только определить 4 солдат на текущую миссию и вооружить их. Если нет желания копаться в характеристиках бойцов и оружия, на помощи придет Autosetup, который подберет оптимальный набор и народа, и стволов, исходя из вводной.

После выполнения всего вышеперечисленного можно смело переходить непосредственно к боевым действиям.

... легко в бою

Первое, что бросается в глаза на фоне содержания мартовских пресс-релизов – поуправлять парашютом так и не дали. Жаль, идея была более чем свежая, хотя разработчиков можно понять. Каждому первому игроку наверняка захочется хотя бы разок улететь за пределы зоны высадки, представляете, какую карту придется





делать. Да, ладно, делать, а вот, сколько времени она грузиться будет... Так что задание начинается уже на земле, а о способе высадки говорят только купола, повисшие на соседних деревьях.

Управление не слишком замороченно: движение (шагом, бегом, присев, ползком), огонь, команды напарникам, inventory, камера. Единственное неудобство – нет режима invert mouse, что доставляет массу неудобств, хотя привыкнуть, конечно, можно. Самое интересное из области управления: в H&D отсутствует стратегическое планирование, разрабатывать и воплощать победный план приходится прямо на месте. Причем и в этом случае ваши возможности далеко не безграничны. Так, например, проложить маршрут можно только по определенной части карты, то есть нельзя отправить бойца в точку, которую он еще не видит. Хорошо еще, что при обзоре карты игра становится на паузу. Хотя, отключение данной опции могло бы добавить больше реализма и сложности.

Приятно удивил интеллект противника. Вражеские солдаты теперь не позволят вам беспрепятственно вырезать соседей по патрулю. Любой неосторожный шаг может в одну секунду превратить спецназовца в великолепную тировую мишень, причем, кто именно вас пристрелил, узнаешь подчас только после смерти бойца, когда камера совершает облет вокруг бездыханного тела и атаковавшего вражеского солдата. Похоже, авторы не обманули относительно продвинутой модели поведения противника: враги не атакуют в одиночку, грамотно используют рельеф местности, отступают в случае сильного численного перевеса с вашей стороны и т.д. Некоторые вопросы вызывает модель повреждений, при которой, независимо от типа полученных ранений, ваш боец «держит» только 3 попадания. Что досадно, т.к. едва ли авторы успеют воплотить заявленную схему ранений с разбиением тела на несколько участков и определением ущерба относительно того, куда именно ранили вас или попали вы.

Реализация

Здесь разработчики сдержали все данные весной обещания. Добротная графика и звуки, персонажи, выполненные с применением motion-capture, красочные эффекты, поддержка практически всех известных акселераторов. И при всем этом бета-версия довольно сносно идет на P200-48 с первым Voodoo. Честь и хвала программистам за такой движок. Более того, похоже, его создателям удалось, наконец, избавиться от привычной болезни: выпадения полигонов. За все время игры картинка ни разу не потеряла начальной красоты. Кстати, разработчики уже обнародовали оптимальную конфигурацию для H&D: PII-64 и 3D-ускоритель на AGP. Также ожидается возможность схлестнуться с друзьями по сети, Интернету, модему или с помощью прямого соединения.

Деготь в меде

Пришло время поговорить о выявленных недочетах, несмотря на то, что при рассмотрении беты это не принято. Во-первых, удручает управление без invert mouse, очень неудобно. Во-вторых, некоторый дискомфорт, с позволения сказать, вносит отсутствие возможности планировать операцию до ее начала, приходится проходить каждую миссию по 3-4 раза, перед тем, как найдется оптимальное решение. В-третьих, вызывает вопросы реализация некоторых видов оружия и снаряжения. Например, при стрельбе из снайперской винтовки единственное изменение экрана заключается в наложении на изображение своеобразного черного фильтра с отверстием



по центру, в котором нанесены риски оптического прицела. Та же ситуация и с биноклем, ни о каком увеличении говорить не приходится. Будем надеяться, что эти недоработки присущи исключительно бета-версии, и что в финальном релизе они будут устранены. А то игроки, скажем так, не поймут.

Промежуточный финиш

Напоследок остается сказать лишь одно – будем ждать, и ждать с нетерпением. В недрах Illusion Softworks рождается по-настоящему интересный проект, у которого действительно есть неплохие шансы заставить посторониться и Rainbow Six, и Delta Force. Для тех, кто хочет самостоятельно отслеживать дальнейшую судьбу проекта сообщаем адреса издателей и разработчиков:

www.illusionsoftworks.com,
www.take2games.com,
www.talonsoft.com.





Родион Романович

Tank Racer

Жанр	3D action/race
Издатель	Groiler Interactive
Разработчик	Gloss Ghost
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-266, 3Dfx
Multiplayer	LAN, Internet, hot seat

Дороги, как недавно выяснилось, предназначены преимущественно для дураков. Кто, спрашивается, еще, кроме этих богом избранных людей, будет ездить по асфальтовому покрытию на танке? А впрочем, асфальт - вовсе не стопроцентно необходимый атрибут, ведь танки, как известно, грязи не боятся. Дождя, бомбежек, бо-





лот и темноты - тоже. Однако после ознакомления с игрой Tank Racer стало абсолютно ясно, что танки не боятся даже игрока. А поэтому они позволяют себе выглядеть, управляться и звучать как-то очень уж недружелюбно, в результате чего происходит диаметрально противоположная (должной) реакция: игрок начинает испытывать к танкам столь глубокое почтение, что не осмеливается долее задерживать их на винчестере.

Заманчиво

Первое, что заставляет восхищаться разработчиками, так это меню. Оно настолько холодно относится к мыши, что предпочитает вовсе не замечать ее присутствия. Не поддерживает, проще говоря. Что ж, свой плюс в этом есть - сердце начинает пощипывать сладкая ностальгия по временам Golden Axe; теперь воспоминания обновляются.

Начавший играть в Tank Racer справедливо воспринимается игрой именно в качестве новичка, поэтому первое время должен будет довольствоваться борьбой за бронзовый кубок. На практике это значит, что сначала выбор гоночных, так сказать, болидов ограничен четырьмя экземплярами (всего их 12). Характеристик любой из них насчитывает тоже четыре, что, однако, совершенно не принципиально. Впрочем, если кому-нибудь доставит удовольствие мысль, что танк с наибольшим показателем speed или acceleration будет иметь намного больше шансов на победу, то... он вполне волен не доверять предыдущему предложению.

Меркантильная игра раздает трассы строго по карточкам: каждая последующая открывается после успеха на предыдущей. Под успехом подразумевается приход к финишу в первой четверке. Счастливчики получают очки, большое количество которых способствует обозрению новых горизонтов; завоеванные бронза, серебро и золото запишут на ваш счет что-то около полутора десятков трасс.

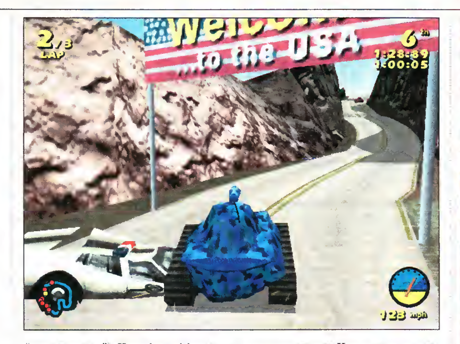
Но призы, собственно, пока маячат далеко впереди. Чтобы гордо упрятать их в обширные штанины, надо играть. Вот тут-то и выясняется, что жизнь здесь - такое... суета сует, что затрачиваемые на нее усилия местами расширяют рамки понятия "играть" до рамок понятий "работать", "вкалывать" и даже "ишачить". Позвольте мне не быть голословным.

Первое впечатление, скорее всего, будет положительным. Вы носитесь на танке по веселым кольцам, вокруг - кое-где - пейзаж, на дороге - коровы, овцы и полицейские машины. Все более-менее поддающееся деструкции можно переехать, смять и всячески повредить (сирена полиции почему-то стремительно затихает под гусеницами, заборы тоже сшибаются "на ура"); семь штук конкурентов вяжут лыко настолько умело, что покончить даже с квалификацией - нелегкий труд. Однако в них, натурально, можно стрелять. Порешить насмерть не получится, но зато выстрелом враг сбивается с пути истинного, и пока он будет выравниваться, можно его обогнать. Грамотное употребление бонусов (они спускаются с небес на парашютах, в деревянных ящиках) поможет вам подрезАть оппонентов, как Кулхарт Шумахера в прошлом году на гран-при Бельгии. Амбары ломаются, брызги летят, картонные овцы предсмертно блеют. Итак, все вроде бы классно.

Не все

Прежде всего малину портит управление. Я не стану спорить с тем фактом, что башня танка должна вращаться независимо от его корпуса (она и вращается, хотя, впрочем, не более одного раза в начале игры







"для проверки"). Но - damn it! - где разработчики видели, чтобы аркадный танк так замысловато управлялся?! Чтобы правильное попадание в поворот (в аркаде!) требовало таких усилий? - не верю. Отрываться, как в любой живой гоночной аркаде, свободно парить, как хотя бы в том же Carmageddon'е, выделывать красивые виражи, как в NFS, - не получается.

Еще играть неинтересно из-за противников. Они чересчур непорочны и при прохождении трасс ведут себя с убийственной точностью. Различий же между ними - ноль. Поэтому на карте трека, как правило, наблюдается такая картина: семь точек хвост в хвост идут впереди, за ними, отставая на полкруга и отчаянно чертыхаясь, ползет восьмая. Появившийся было азарт быстро испаряется, сменяясь раздражением, как только вы начинаете понимать, что играете вовсе не в аркаду. Называть это симулятором, конечно, тоже глупо. Получается и рыба, и мясо; и то, и другое - далеко не первой свежести. Второй, быть может. И то с натяжкой.

Впрочем, все можно было бы стерпеть, восхищаясь необычностью процесса, если бы воспитанный в суровых условиях средней общеобразовательной школы (времена триумфа Doom) эстетический вкус позволял принимать графику игры такой, какая она есть. Но вкус не позволяет. Более того, он всячески протестует и даже пытается слегка бунтовать. Скоро год будет, как отыграли в Incoming, а тут - такое. Грубые спецэффекты и кубовидные модели танков. В общем, приехали...

Все было бы здорово, если б разработчики не увлекались столь чрезмерно оригинальностью идеи. Общая крутизна фабулы гонок на танках по дорогам и бездорожью застилала им глаза. Из-за этого всяким пустякам, вроде перечисленных во вступлении, было уделено до странности мало внимания. Пустяки обиделись и теперь подкладывают разработчикам невероятно откормленную свинью: игра в Tank Racer останется уделом исключительно добрых и гуманных людей, готовых прощать и проявлять наивную солидарность с авторами игры.



P. S. Но если вы все же гуманны и купите-таки Tank Racer - вот вам рецепт максимального оттяга, который можно выжать из игры. Поставьте перед собой на стол дюжие колонки (скажем, от музыкального центра), переключитесь на вид из кабины (который в плане управления еще страшней, чем вид снаружи, но здесь суть не в этом) и получайте искреннее удовольствие от сочетания совершенно сумасшедшего зрелища ходуном ходящей действительности и звука, мощно сотрясающего грудную клетку. Тут и вправду можно запрятать на чердак все недостатки и молча радоваться, безуспешно пытаясь избавиться от навязчивой глупой улыбки...



Дмитрий Хомак

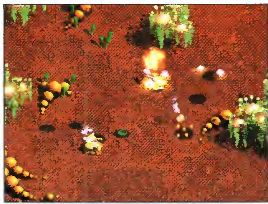
Громада: Отмщение

Жанр	Аркада
Издатель	Buka Entertainment
Разработчик	Gramada Inc.
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 233
Multiplayer	Windows 95, 98

Любите ли вы танки, как люблю их я? По глазам вижу, что любите. А вы их как больше любите – с майонезом или с маслом? Вот и я тоже аркадные все больше употребляю. Сегодня в нашу тестовую лабораторию попал отечественный продукт, приготовленный умельцами из солнечной Тюмени, кулинарами из "Gromada Inc.". Приступим к дегустации.

В далекой-далекой...

В аркаде все должно быть прекрасно – и графика, и управление, и геймплей. Аксиома. Что за провокационные высказывания из зала? Кто сказал "сюжет"? Ну-ка, ну-ка, выйдите, пожалуйста, и связно, в двух словах изложите нам сюжет "Диггера". Что? Ну, хотя бы "Тетриса"? Что, даже сюжет "Worms" не изложите? Эх, батенька, что же вы так... Вернитесь на место.

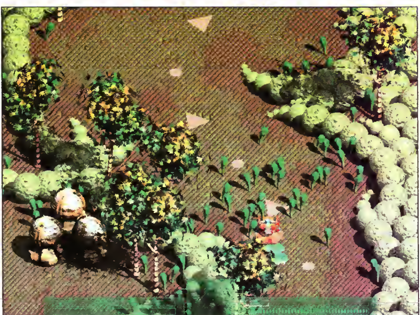


Разыграл я вас, у "Громады" сюжет есть. Ну, разработчики, во всяком случае, так считают. И его даже побольше, чем в любимом мною первом Quake. Причем изложен он не в readme.txt, а в специально нарисованной заставке. И даже продублирован в мануале. В нем есть место всему – любви, предательству, мести, киборгам... Даже исконно русскому раздолбайству в нем место нашлось. Только вот места для хоть какой-то осмысленности не осталось – слишком уж сильно концентрированный сюжет. Хотя... как сказал бы коллега Доктор, сюжет адекватен игре. На двести двадцать процентов адекватен. На этом с сюжетом позвольте покончить... пардон, закончить, и перейти к более важным для аркады вещам. Каким – по ходу дела разберемся.

Суета вокруг "Кассандры"

"Кассандра" – это главный герой, пардон, героиня игры. Это наш, родной, супернавороченный танк. У нас есть Цель. Цель с самой большой буквы. Нет, это не "убей-их-всех-и-найди-телепортер". Нам надо провести испытание "Самой Совершенной На Свете Машины Для Убийства Себе Подобных". А для этого нам надо пройти по всем полигонам гостеприимной планеты Громада, на которых и придется убить всех и найти телепортер. В чем разница? Ну, хотя бы в том, что не надо спасать до смерти надоевший мир. Скорее даже наоборот... но не будем забегать вперед. Скажу только, что финальная заставка повергла меня в состояние кататонии (к Доктору, к Доктору! Хотя, чего уж там... В столбняк я впал, если по-русски). Но – своевременно обо всем.

Какие чувства у собравшихся вызывает выражение "косоугольная диметрия"? Не самые? А "изометрическая проекция"? Уже теплее? Кто еще не понял? Вы? Объясняю на пальцах: вид "сверху-сбоку". В вашем возрасте, право же, пора бы такие вещи знать. А то все "как в Диабло, как в Диабло"... Тьфу. Учите матчасть, как учит нас народная мудрость. Остальное можно выразить цифрами: шестнадцатибитный цвет, разрешение до 800x600 включительно. К сожалению, в цифрах получается как-то не слишком наглядно, попробую словами. Словами получается еще короче: "красотища"! Эмоционально. Если без эмоций, – то внимание на скриншоты. Что, и у вас эмоции проснулись? То-то же. А в игре это еще и в динамике передано... Что? Ну, специально для вас поясню – оно там шевелится. Удовлетворились? Также ответственно заявляю, что окружающая среда обладает определенным элементом интерактивности – почти все можно раздавить, сжечь или взорвать. "Разрушьте все, что способно разрушиться!" – это уже с коробки компакт-диска. Будет сделано! Гусеницами, лазерами, ракетами – учиним врагу тотальный дестрой! И не врагу - тоже учиним. Бей своих, чтобы чужие боялись! Что? Нет своих? Тем более – бей. На этой планете, заточенной под полигон, каждая единица техники знает свое предназначение – красиво погибнуть с соответствующими пиротехническими и звуковыми эффектами, постаравшись при этом нанести как можно больший ущерб окружающей среде. Ну, и противнику, по возможности. К нашему счастью, особым умом и сообразительностью компьютерные персонажи не отличаются, и красиво взрываться у них получается намного лучше, чем стрелять, а уж тем более – попадать в родную "Кассандру". К счастью, ибо силы противника – ну очень превосходящие, а лайфбар – один, родной, к тому же обладающий склонностью стремительно сокращаться от ударов по броне чем-нибудь быстролетящим – ракетой там,







снарядом разрывным. Дабы избежать болезненных попаданий, рекомендуется патентованное средство, найденное еще во времена дедушки ДУУМа – стрейф по кругу. Нет, я еще с ума не сошел, разработчики, вроде бы, тоже. Танку, каким бы навороченным он ни был, стрейф недоступен. Но у нормального танка, как вам, должно быть, известно, башня может быть повернута направо, налево и вообще на все из возможных 360-ти градусов. Таким образом, обыкновенная езда по кругу с удержанием противника в перекрестье прицела ничем концептуально не отличается от привычного каждому квакеру стрейфа. Выручает очень сильно, так как стрелять с упреждением на планете Громада не учат. Конечно, панацеей круговую езду назвать нельзя, потому что есть места, где просто не развернешься, да и от интеллектуальных самонаводящихся ракет тоже далеко не уедешь. В такие моменты особенно остро чувствуешь необходимость мыслить тактически. Собственно тактика сводится к принятию решений на тему: а) с кого бы начать отстрел и б) а нельзя ли подъехать с другой стороны? Естественно, созывать консилиум и устраивать референдум как-то не с руки – время военное, сами понимаете, заседать некогда, а то даже безо всякой стрельбы на упреждение убьют, ни имени, ни звания не спросив. А это приговор окончательный, обжалованию не подлежит – сохраняться во время миссий, как это теперь стало модно, не положено. Расчистили весь полигон, но напоролись на мину в кустах? Что ж, мои вам соболезнования. Миссию (в терминах "Громады" как раз полигон) придется проходить заново. Аркада...

Всяческая аркадность

Недостатки "Громады", как это принято теперь говорить, являются продолжением ее достоинств. Хотя... Нет. Недостатки – отдельно, достоинства – отдельно (см. выше). Первый недостаток – это не недостаток даже, а так... Мелкая неурядица. И связана она со звуком. Звук в игрушке сделан "как надо". Хорошо сделан. Собственно, там кроме взрывов да выстрелов особых звуков и нет. И все бы было хорошо, и все даже есть хорошо, пока бой не принимает затяжного и глобального характера. И вот тут, в самые ответственные моменты, когда со всех сторон грохочут пушки, свистят ракеты, гремят взрывы, лазеры... (а как там у нас звучат лазеры? неважно), в общем, в такие моменты игре перестает хватать каналов для вывода звука. И это довольно сильно пугает – среди дыма, огня и грохота боя вдруг замолкает пулемет вашего танка... Очень пугает, знаете ли. Но ничего не поделаешь, приходится приспосабливаться, валерьянкой перед боем запасаться... С другой стороны, ей в любом случае стоит запасаться, и в этом состоит вторая проблема игры. Сложно. Дико сложно играть. Что? Все ли в порядке у меня с руками? Ну, как вам сказать... Если руки золотые, неважно, откуда они растут. Вопрос исчерпан? Вернемся к мучающему меня вопросу – уровню сложности. Уровней всего два, выбираются они перед началом игры, и имя им "Легкий" и "Нормальный". Ну, что я могу сказать... Помните дедушку DOOM'a? Помните, чем там отличались два последних уровня сложности? Чем отличался "Ultra Violence" от "Nightmare"? Только тем, что на первом враги не оживали, а на втором – еще как. Так вот, Громадовский "Нормальный" уровень являет собой смешение этих двух. Оценили? Нет, не все так страшно, конечно. Всегда помните о том, что до вас игру прошли как минимум авторы, бета-тестеры, и, конечно, люди, в поте лица работающие в игровых журналах – всем им (нам) по долгу службы положено. Так что, если вас в двадцатый раз убивают на том же самом месте, или вы перестреляли все, что движется и не движется, но все равно не можете покинуть арену, попробуйте перечитать брифинг, там обычно даются какие-то подсказки. Или, может быть, вы не разнесли в мелкую пыль какое-нибудь специальное строение, необходимое для открытия телепортера. В любом случае, дам два универсальных совета – внимательно, ОЧЕНЬ внимательно читайте брифинг и подсказки, и разносите вообще все, что может быть разнесено. Практически любой объект в игре может быть разрушен, и практически из каждого разрушенного объекта может выпасть какой-нибудь приятный сюрприз – аптечки, боеприпасы, новое оружие...

Аркадная суета

Итак, пришло время вынести суровый, но справедливый (несомненно) вердикт. Если коротко, то уложусь в два слова и один знак на буржуйском языке: Must Play! Если подробнее, то перечитайте статью внимательно еще раз. Если же перечитывать лень, то выражу свое мнение, по счастливой случайности совпадающее с вашим. Не совпадает? Срочно меняйте! И, естественно, в магазин – за компактом.

Итак: лучший аркадный проект, появившийся в России за последний год. И не надо мне рассказывать, что других аркад в России просто не выходило. Около года назад появились великолепные Вангеры. Но это уже совсем другая история...



Гуру Брамин

Star Wars Episode 1 Racer

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	1С, кто ж еще?
Требуется	P-166, 32 Mb, 4 Mb Video
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb
	Windows 95, 98

Меня используют. Мною крутят, как хотят. Ручки, значки, майки тетрадки, реклама во всех возможных средствах массовой информации, пирожки с фирменной эмблемой и презервативы в форме X-Wing'ов и Tie Fighter'ов в натуральную величину (а также с головами Luke'а Skywalker'а и Chewbacca'и; безопасный секс – мой выбор) – это уже давно стало традицией. И когда одновременно с выходом фильма вышло сразу три игры по нему, я решил, что все. Они до нас добрались. Компьютерная игра как сопутствующий материал. В один



ряд с ручками и майками. Признание роли игровой индустрии в мировом шоу бизнесе приятно; а вот при таком количестве говорить о качестве...

Но они сделали это! Не знаю уж, как там с двумя остальными, а попавший в мои руки Racer – явно не вторичный продукт. Да, фанаты сожрут практически все. Но Racer'а сожрут и не фанаты. Сожрут с явным, нескрываемым удовольствием.

У-у-у-у-у-у-ж-ж-ж-ж-ж-ж!

Вот я и говорю – меня используют. Крутят, как хотят. Хотят – заставляют ждать фильма, хотят - заставляют покупать игру, хотят – заставляют вжиматься в кресло без спинки, уворачиваться от монитора на крутых поворотах, жать газ всем телом и торжествующе орать, пересекая финишную черту. Хорошо!

Для тех, кто все же не понимает: речь идет о фильме Star Wars Episode 1: Fantom Menace. Фильм этот вы сможете посмотреть в конце июля в кинотеатрах Москвы (если у всех все выгорит), а кто не брезгует – и раньше: по Москве же ходит "тряпичная" (снятая на видео в кинотеатре) копия. Я фильм честно не смотрю, поэтому с какого боку там приставлены гонки, не скажу, но это и не требуется. В игре, в стандартном (он же знаменитый) тексте на фоне космоса говорится следующее: "С давних пор досаждали жителям Tatooine'а гонки на pod'ах; был среди racer'ов один, славившийся тем, что не гнушался ничем для достижения победы; и треба теперь нам его победить". Сага, в общем. Если по-русски, то это называется: "Будем гоняться, потому что это круто и в фильме такой эпизод есть!"

Теперь о более серьезном. Pod устроен следующим образом: к двум турбинам привязана люлька; появление промеж двух турбин молнии означает исполнение команды "ключ на старт!"; pod умеет газовать, тормозить, поворачивать, задирать нос вверх-вниз, а также устраивать boost, о котором отдельно. Разбить можно только турбины – люлькой обо что ни стучи, ничего не будет; другое дело, что и врезаться чем-либо, кроме турбин сложно. В общем, гонка на колесницах а-ля "Звездные войны". Скрины впечатляли не особо, информация о скоростях за 600 миль в час сразу наводила на мысль, что при трассах и скорости разгона тоже в три раза больше, чем обычно, ничем это от обычной гонки отличаться не будет, в общем, конъюнктура конъюнктурой. А гонок аркадных в последнее время было много, Mad Trax'ы, Death Carz'ы, Powerslide заслуживает всяческого внимания, Rollcage – так ваще... Грустно в общем? Какой Racer? Куда?

Быстрая езда

В яблочко. Правда, не в то яблочко, которое задано товарищами по жанру, но в яблочко. 600 миль в час – это правда! Это ощущается – и совсем не так, как 300. После таких полетов в обычные гонки играть будет как-то скучно.

Racer – это в первую очередь невероятная динамика. Быстрые, со свистом в ушах и еще быстрее гонки, огромный размах, временами достаточно широкие трассы для того, чтобы на 500-ах делать поворот, упрощенные правила. При этом – наличие неких возможностей совершенствоваться – пусть не таких, как в серьезной гонке, и главное – атмосфера. Атмосфера невероятной, но правдоподобной, "звездновойновской" скорости. Вы летите, как на самом деле – хотя в нашей Галактике, возможно, так летать еще не умеют.

За счет скорости вашу люльку болтает как только можно. Разбиться до конца в Racer'е нельзя – даже впечатавшись в стенку строго под углом в 90, вы вскоре возродитесь на трассе – более того, сложный участок – скажем, группа скал, - на котором вы и вляпались, останется позади. Аркадность так аркадность. Главное, со свистом.

Игра цепляет динамикой – хотя теоретически должна быть очень и очень важна графика (об этом – да-





лее). В Racer'е конструкции огромны – и это видно. В Racer'е "за бортом" мелькают танкеры, космодромы, шахты, невероятных размеров заснеженные поля – и ты еле успеваешь их заметить; в Racer'е скалы сменяются гигантскими железными механизмами, океанские просторы – дымом на состоящих из газа планетах, и все это проносится мимо тебя на невероятной скорости, а ты думаешь только об одном: как уйти от этих гадов, которые сидят у тебя на хвосте, и при этом вписаться именно в поворот, а не в то, что его задает? И ты летишь, особо не задумываясь, что вокруг за эффекты.

Как они этого достигают – особо задумываться не хочется. С одной стороны, наверное, текстуры нарисованы так, чтобы все мелькало очень быстро. С другой – трассы действительно построены так, чтобы пропорции все время не давали тебе забыть о скорости. Не суть важно: главное – эффект есть. И когда ViV увидел игру уже после того, как я разобрался в управлении и стал ездить на 500, а не 250, ViV спросил: "Ты ускоритель поменял?" Такие вот дела.

За поворотом

Итак, суммируем: в Racer'е при изменении скорости возникает не ощущение того, что машинка на экране поехала быстрее, а ощущение, что ты поехал быстрее. Что все стало быстрее – не внутри игры, а вообще. Ехали на 300, поехали на 600 (милях в час, а не том, о чем вы подумали). И сейчас будем boost'иться.

Продолжаем разговор о динамике. Boost – это штука нехитрая, наиболее продвинутые читатели (и некоторые из не наиболее) могут просто-напросто его перевести. Boost – это возможность ускориться миль до 750-800 и выше, предоставляемая вам при определенных обстоятельствах. О пользе этого дела для динамики мы поговорим чуть ниже; сначала два слова о трассах.



Прежде всего, трассы, конечно, как уже было сказано, задизайнены так, чтобы все пропорции были видны, чтобы пространства представали перед глазами именно тогда, когда нужно, и т.д. Сюжетно-атмосферные вещи передаются отлично: далекая галактика, космос, планеты, миры, в общем, все как надо. Чиста. Канкретна. Но это полбеды. Трассы разветвленные. Это вполне "не формальный" факт: есть не просто две эквивалентных ветки, созданных для того, чтобы было о чем в features написать, а несколько разных путей, на одни из которых сложнее попасть, по другим, сложнее ехать, третьи – просто длиннее, на четвертые вообще невозможно заехать, если в полете ты таки упал с верхней трассы на нижнюю. "Нраиса"? Ехать вы можете практически как хотите – то есть основная как бы линия намечена, но внутри нее такой простор... Изучил трассу – получаешь существенное преимущество; только во все "шорткаты" еще попасть надо. Ну, и наконец, даже в тех местах, где вся нелинейность заключается в том, что трасса проходит по площади и ваша задача, не сбиться с кратчайшего пути (который, впрочем, как правило, еще колоннами разбавлен), на создание атмосферы эта нелинейность работает. Мы гоняемся. Цель ясна, и, в отличие от, скажем, Carmageddon'a, никакие дополнительные аргументы для стремления к финишу не требуются. Но мы – свободный народ. Как хотим, так и ездим. У нас – не просто гонки. У нас гонки по всей планете на Pod'ах. В "Звездных войнах".

Ну, и венец всего этого дела – boost. С одной стороны, он позволяет разогнаться так, что ни один компьютер не догонит. С другой – в состоянии разогнанности столкновение с находящейся даже под весьма небольшим к вам углом стенкой чревато разбиванием. Как минимум одной турбины. А это есть вещь неприятная и нежелательная – даже несмотря на последующее восстановление. Зачем вам противников вперед пропускать? В общем, при овладении им, boost добав-





ляет и ненормальности скорости, и просто динамики. Вещь потрясающая.

Ну, и еще пару моментов. Машины – pod'ы, в смысле, - можно и нужно апгрейдить. Чемпионат – основной режим – проходится следующим образом: вы катаетесь по трассе до тех пор, пока не пройдете ее первым или около – в зависимости от конкретного чемпионата, – после чего переходите к следующей. Никаких вылетаний. Аркада. И правильно.

Свист по-научному

Star Wars Episode 1 Racer получается вещью, полной всяческих достоинств, - и приятно, что из пары графика-звук хотя одно относится к их числу.

Звук в игре великолепен. Поддержку 3D-sound не проверял, как, впрочем, и не отслеживал, присутствует ли заявленный Допплеровский эффект – когда приближающийся и удаляющийся звуки искажаются – представьте себе проезжающий мимо вас поезд; но все остальное - озвучка и музыка – радуют очень. Музыка просто великолепна: под темы из "Звездных войн", оказывается, гоняться – самое, как это... то. И добавить нечего: абсолютно безупречный трек для аркадных гонок. Речь если и плоха, то разве что тем, что непосредственно во время гонок ее маловато – но зато все перебивки – например, общение с продавцом при докупке деталей – очень хороши. Надо слышать. В общем, Голливуд создавать персонажа озвучкой умеет.

С графикой сложнее. С одной стороны, технически она простовата для сегодняшних дней. С другой стороны, выглядит очень неплохо и даже лучше – и очень хорошо вписывается в атмосферу. В общем, очень неплохо – это компромиссная формулировка, а по мне – очень хорошо. И редакция сошлась на 8 – тем паче, что игра смотрелась на Riva'е 128, а Интернетовские скрины позволяли надеяться, что на более серьезном ускорителе все будет существенно круче.

Хорошо!

Атмосфера, атмосфера, атмосфера... Это все не просто так так часто появляется в тексте. Star War Episode 1 Racer – очень атмосферная игра, и при этом – отличные аркадные гонки с отличной динамикой – хоть и непохожей на динамику других. Рекомендуется всем – далеко-далеко-далеко-далеко не только фанатом фильма.



Requiem

Владимир Рыжков

Жанр	FPS с элементами RPG
Издатель	3DO
Разработчик	Cyclone Studios
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166. 64Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Modem

Меня надули. Мне плохо, я зол и обижен. От Requiem я ждал чего-то нового. Пусть, пусть даже шершавого, но такого, чего не было до сих пор. Обещанное впечатляло... И что мы имеем теперь? Игра не выглядит сырой, нет. Она выполнена добротно и со знанием дела. И все на месте. Но это список реализованных обещаний, не больше. Game Features, не создающие вместе игру. Деликатесы, которые, будучи смешаны, образуют помои.



По пальцам

Такие дела. Но нервы прочь - я на работе. Requiem у нас есть самый что ни на есть настоящий экшн, но с элементами. Это когда вышибать мозги можно всем, кроме NPC. NPC вышибать мозги нельзя, ибо они нужны для сюжета, значит наличествует и сюжет. Он занимательный и с мультиками. Еще есть всего много и хорошо, потому что надо догнать и перегнать. Все. Смотрим.

Крылат

Герой наш страшен как Гоблин, но существенно более крылат. Одним словом, ангел. Ни дать ни взять. Волей Всевышнего он появляется на Земле, причем появление это на поверку оказывается обычным телепортом. Предстоит разобраться с ситуацией: Вражеские Ангелы (в сценарии - Падшие) намерены уничтожить наш маленький мирок в соответствии со своими большими и злобными планами. Наше призвание - портить именно такие планы, так что больше вопросов, думаю, не возникает. Точка. Расстановка сил: Врагам помогают отдельные, почти такие же падшие людишки. А борются с ними - совершенно не падшие повстанцы. Повстанцы - тоже наши. Цивилиены - не в счет, но разлетаются хорошо.

Железобетон

Он здесь повсюду. И выглядит игра как надо. Здесь опорные балки не подвязаны веревочками, а текстуры сидят хорошо. Освещение - скорее качественное, чем цветное. Монстры - скорее быстрые, чем умные и тем более чем злые. Даже взрывы здесь какие-то лаконичные и четкие. Пули смачно стучат по бронежилетам, а их обладатели корчатся и падают, но поднимаются, пока не добьешь. Прыгают, правда, кривовато, но это я уже с жиру... Стрельбы много,



но драйва как-то не хватает. Из-за музыки это, что ли? Добротно, все добротно. И только.

Висюльки

Все, что было обещано нам в пресс-релизах, мы сполна получили. Элементы RPG, будь они неладны. Экшн для RPG'истов. RPG для бедных. Помимо нормального, человеческого оружия у красавца-ангела есть магия (элемент номер раз), жрущая вместо патронов essence - магическую энергию, которая, будучи израсходована, постепенно восстанавливается. Магия может помочь нам выше прыгать, быстрее бегать, стрелять смертоносными молниями, лечиться и делать еще множество разных безобразий. Причем, если новые стволы мы честно вытаскиваем из фарша оппонентов, то новые магические способности, равно как и увеличение верхнего предела, до которого восстанавливается энергия/броня/жизнь, раздают просто так, по ходу сценария. Рост персонажа, однако. И тоже для бедных. Еще здесь есть настоящие говорящие NPC, раздающие настоящие "квесты". Невзирая на линейные уровни. Зато губами шевелят. Добротно...

Беготня

Закатываем рукава и принимаемся трогать грязными ручками святыни. О геймплее разговор пойдет. С ним здесь напряженка, если не сказать матом. Механизм развлекания игрока построен здесь наименее изящным образом из всех возможных. Такие давно не выпускают - спрос на них пропал еще в годы нашей бурной юности. Игрока в Requiem просто берут и выпускают в огороженное стенами пространство. От скуки он бежит искать мясо, наступает на кнопочку и получает мяса - игра просто по триггеру выпускает монстров за каждым близлежащим углом. Начинается заваруха, монстры гибнут, мы должны быть довольны. Никто ничего не патрулирует, грамотной тактики не применяет и ни с какими излишествами вроде отступлений-наступлений не знаком. "Щелк!" - и выпускаем монстров. Оживляют ситуацию размещенные через каждые несколько уровней боссы. Настоящие, жирные боссы. У них есть много здоровья и слабые места, которые надо найти и бить туда много раз. Тогда босс дохнет, а мы получаем пирожок с полки - новых заклинаний, и показатели потолще. И дальше... Здесь игрока ведут вперед не маня блестящими фишечками, а напротив - посредством закрытых дверей. Мы бежим, потому что надо, а не потому что хочется (хотя бывает и такое). Пример на пальцах: бежали-бежали, прибежали к перекрестку. Три двери. Одинаковые. Страшно? Нелинейности испугались? Не бойтесь! Одна дверь - нарисованная, за второй - патроны с аптечками, а через третью - бежать дальше. Но ткнуться придется во все три. Так вот и тыкаемся, и давим триггеры, выпускающие врагов. Вот те и игровой процесс. А еще посторонние элементы RPG влияют. То есть бегаем мы не просто так, а от выдающего квест NPC до выполняющей квест кнопки/монстра/двери. Квест сдал? Молодец. Возьми, опять же, пирожок/наверни персонажа. И еще враждебный элемент: магия ничуть не менее эффективна, чем нормальные фрагобойки, а значит, может успешно их заменять. Временами начинаешь пользоваться пушками только потому, что раздражает, когда выпавшие из дохлого охранника патроны в тебя уже не лезут - максимум набрал. Одни проблемы, короче. Записали? А теперь - смачно, с размаху, ставим диагноз: ску-ко-ти-ща.



Пятый элемент

Добротная игра получилась, добротная... И все-то при ней, и блестит как новенькая. Но... не цепляет. Почему? Да потому что играли мы в такое. И потому что навалив в кучу навороты, совсем не обязательно получишь игру. Ее и нет. И это есть торжество справедливости, ибо не состричь купонов тому, кто подходит к делу без души, без фантазии. Наши победили. Занавес давайте.



Дмитрий Смыслов

Mechwarrior 3

Жанр	Робототсимулятор
Издатель	Microsoft, Hasbro
Разработчик	Zipper, FASA, Microprose
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64Mb RAM
Multiplayer	модем, сеть, Интернет

Mechwarrior... Миллионы сердец во всем мире начинают учащенно биться при одном упоминании этого слова. Далекие миры, храбрые воины, великие битвы... И, конечно, колоссальные боевые машины, послушные вашей воле. Мир MW многолик. Это и книги, и настольные игры, и, естественно, компьютерный сериал от Activision. Все игры этой серии неизменно становились хитами на долгие годы, и каждая из них добавляла новых поклонников и серии, и ее создателям. И вот, после, чего душой кривить, провала Heavy Gear, хозяева вселенной Battletech из компании Fasa, отзывают лицензию на пользование маркой MW у Activision и передают ее Microsoft. Игровая общественность пребывала в длительном шоке, ведь тогда еще не было ни Age of Empires, ни MS Combat Flight Simulator. Однако Microsoft, слава Богу, осознал серьезность ситуации и в результате, в создании третьей части сериала приняло участие аж 3 конторы: Zipper Interactive, FASA Interactive и Microprose. Издавать их творение взялись Microsoft с Hasbro Interactive. Ну да хватит томить вас ненужным ожиданием, переходим и игре. Настраивайте нейрошлемы, одевайте хладожилеты – будет жарко. Встречайте Mechwarrior 3.

Сюжет

Год 3058. Токкайдо позади, кланы отступили, понеся ощутимые потери, битва за Терру отсрочена на 15 лет. Но на одной из планет Пограничных миров под названием Tranquil высаживается передовой отряд Дымчатых Ягуаров. После поражения на Токкайдо они ослеплены гневом и намерены организовать здесь свой форпост, для последующего развертывания экспансии во Внутреннюю Сферу. Вам предстоит высадиться на Транкил и уничтожить силы клана раньше, чем они успеют укрепиться на планете.

Вникаем

Несмотря на жесткие рамки журнала, не могу не сказать пару слов о том, что всегда выделяло Activision'овские игры - о заставке. Вспомните 31-st Combat и Mercsenaries. Их вступительные ролики и сейчас выглядят более чем достойно. Их смотришь, как небольшой фильм с собственным сюжетом, героями и даже саундтреком. Новые хозяева MW не ударили в грязь лицом - заставка к третьей серии по праву может занять почетное место среди предыдущих. Порой у меня создавалось впечатление, что на экране не анимация, а видео. "Браво" разработчикам.

В главном меню предоставлена возможность выбрать тип игры, произвести необходимые настройки, посмотреть информацию о создателях. Для начала разберемся с одиночной игрой (любители ристалищ не беспокойтесь, все еще будет).

Возможно два варианта: кампания и быстрый бой. Кампания состоит из трех-четырех операций, разбитых на отдельные миссии. В начале каждой операции вы слушаете общий брифинг, на котором получаете информацию о целях операции, районе ее проведения, предположительных силах противника, основных стратегических точках. На брифингах перед миссиями дается подобная информация применительно к текущему заданию. После этого остается только должным образом оснастить своего робота и можно считать себя готовым к сражению.

В режиме instant action можно выбрать тип сражения (поединок один на один, атака вражеской базы, оборона собственной, отражение нападения нескольких групп противника). Доступны все роботы и оружие, любой состав противника и напарников, любая местность. Остается только нажать "Accept" и надеяться на то, что вам удастся выдержать хотя бы две-три волны атакующих. Однако, при всей напряженности и сложности, эти бои – прекрасный тренинг перед кампанией и хороший способ пробудить от спячки былые рефлексы.

Кстати, не забыты и новички - для них сделано четыре тренировочных сценария, в которых опытный инструктор весьма доступно объясняет основы пилотирования боевого робота, использования навигационных, боевых и прочих систем, руководства звеном в бою и т.д. Курс выполнен довольно лаконично, но общее представление об управлении получить можно. Ну а мастерство, как водится, придет исключительно с опытом. Что ж, учитывая то, что играть придется на стороне Внутренней Сферы, тренировки выполнены в соответствующем стиле: даются основные понятия, а там – как пойдет. Что ни говори, а в Кланах этому процессу вполне обоснованно уделяется гораздо большее внимание.

Тюнинг

Пришло время переходить к вопросам более насущным, нежели тип игры или тренировка. Поговорим о боевых машинах вселенной Battletech, ведь именно на мостике боевого робота пройдет большая часть игры. Вы можете остановить свой выбор на одном из 18 представленных в игре экземпляров - от легкого, весом всего 30 тонн, Firefly до 100-тонных гигантов Annihilator или Daishi. Для каждого из роботов предусмотрено несколько вариантов оснащения: основной и 2-4 альтернативных.





Но настоящему воину, как известно, не пристало пользоваться стандартной конфигурацией вооружения. И мне думается, что MW3 имеет все шансы, чтобы стать если не раем для любителей настроить что-нибудь под себя, то где-то близко к этому. Кроме того, к нашим услугам здесь завидный арсенал. В игре в общей сложности 54 вида оружия, 15 видов "аксессуаров" (всякие дополнительные компьютеры, противоракетные системы и т.д.) и три вида брони. Как и в предыдущих сериях, вооружение можно условно поделить на несколько групп: энергетическое (лазеры, ПИИ), огнестрельное (автопушки) и ракеты. Плюс к этому, оружие делится на произведенное во Внутренней Сфере или в Кланах. Клановское вооружение и оборудование легче, компактнее и эффективнее, но оно не может быть установлено на некоторые роботы.

Подготовив соответствующим образом своего железного друга, можно смело выходить на поле битвы.

В процессе

В принципе, бой в MW3 можно охарактеризовать всего парой слов – невероятно затягивает. Именно благодаря сражениям игре можно простить некоторые, если не все обнаруженные недостатки. Но разберемся по порядку.

Несколько изменилось управление, как непосредственно роботом, так и некоторыми его системами. Например, расширились функции радара, но исчез автопилот. Вместе с этим довольно нужным прибором канула в Лету и катапульта. Не спорю, данный механизм не играет решающей роли в сражении, но этот момент мне не понятен. Вроде бы "бой до победы или смерть" – это принцип Кланов, да и во многих BT-книгах написано, что водители из Внутренней Сферы очень активно пользовались этим устройством (специально перечитал). А тут из вас вдруг делают камикадзе. Не ясно, ну да пусть останется на совести создателей.

Но наибольшие изменения коснулись, конечно, "боевой" области. Изменилась, вернее сказать эволюционировала, система наведения. Теперь для наводки совсем не обязательно двигать всем "торсом" вашего робота. Точное прицеливание обеспечивается "руками" боевой машины. Как это выглядит на практике? Вид из кабины не меняется, а вы управляете только перекрестием на лобовом стекле, как это было сделано в Starsiege. Помимо точности прицела увеличилась и скорость игры, ведь процессору и видеокарте нужно обрабатывать не изменение вида из кабины, а только перемещения цели. Это позволяет вполне сносно играть даже на довольно слабой машине.

Наиболее глобальное нововведение – появление на поле боя Mobile Field Base. Что это такое? Поверьте, это вещь, способная существенно облегчить вам боевые будни. Вспомните сюжет. Вы заброшены на планету для выполнения диверсионной миссии. Это само по себе подразумевает полное отсутствие любой тыловой инфраструктуры. Однако, воевать как-то надо. Вот тут-то в игру и вступает MFB. Выглядит она как три трейлера, которые возят за вами запчасти, захваченное вооружение и роботов. По вашей команде они разворачиваются в одной из заранее указанных вам в брифинге точек карты, и у вас и ваших напарников появляется возможность по ходу миссии пополнить боезапас, устранить повреждения и т.д. Правда, если в бою вы теряете "руку", то не ждите, что после ремонта ваш робот вновь ее обретет. С конечностью и располагавшимся в ней оружием придется распрощаться до следующей миссии - такой ремонт в полевых условиях невозможен. С появлением MFB, естественно, встает проблема ее защиты. Нередко, увлекшись атакой, запросто можно проморгать единственного легкого робота или, еще обиднее, танк, который лишит вас этих в высшей степени нужных механизмов. А, учитывая, что каждый из тягачей может нести по 300 тонн трофеев, потеря хотя бы одного из них может оказаться весьма и весьма ощутимой.

Кстати, о трофеях. Откуда, думаете, у вас появятся запасы брони и оружия, а также новые роботы посреди вражеской планеты? Вот именно, их придется отвоевывать у противника. Так что, воюйте аккуратнее. Не спорю, сложно отказать себе в удовольствии посмотреть, как объятый пламенем вражеский робот с грохотом валится на землю и исчезает в огненном шаре после взрыва боекомплекта. Но не забывайте, что в этом же огненном шаре гибнет львиная доля вооружения. Лучше отстрелить ноги или разрушить кабину пилота. При этом взрыв после падения – не более, чем внешний эффект, деталь пейзажа, так сказать, а вот шансы увидеть после сражения внушительный список трофеев увеличиваются на порядок.

Друзья-однополчане

Как известно, один в поле не воин, а когда имеешь дело с рассерженными клановцами, и подавно. Но по сюжету на Транкил забрасывалась целая группа, членов которой раскидало по территории при высадке. Что из этого следует? Правильно, нужно как можно скорее найти напарников, и воевать станет полегче. Итак, к концу игры вы должны прийти в сопровождении трех подчиненных, которых будете обнаруживать по одному в каждой операции. Нужно признать, что управление отрядом упростилось и усложнилось одновременно. Упростилось в плане количества возможных команд. Их теперь пять: атаковать цель, защищать цель, следовать за лидером, стоять на месте и ремонтироваться на базе. Усложнение же напрямую вытекает именно из малого количества возможных указаний. Куда подевалась возможность отправить ведомых на самостоятельные поиски и уничтожение противника, где





варианты боевого построения? Без них стало неимоверно сложно, так как партнеры не всегда обременяют себя мыслительными процессами, а ходят исключительно колонной позади вас. В результате вам достаются все удары, а ваши подчиненные могут абсолютно спокойно топтаться в стороне, даже не думая вступить в бой. И это называется командная тактика? Конечно, можно раздать каждому по цели, отследить их уничтожение (радует, что в большинстве случаев побеждают все-таки ваши воины), назначить новые цели и т.д. Но, во-первых, хочется и самому поиграть, во-вторых, не всегда можно уследить за развитием событий и, в-третьих, вам может банально не хватить времени на раздачу указаний - противник не станет ждать, пока вы решите все кадровые вопросы.

Относительно AI напарников я уже вскользь высказался выше. Несколько разъясню. Ваши подчиненные, в основном, действуют по принципу "инициатива наказуема". Они никогда сами не бросятся на противника, а бывает, что и не поддержат вас в этом благородном порыве. Практически всегда после проигранной миссии, когда смотришь на повреждения роботов отряда, обнаруживаешь, что ваших напарников можно хоть сейчас, без всякого ремонта, посылать на выполнение еще одной миссии, тогда как ваша машина почти полностью превращена в металлолом.

Вражины

Относительно врага могу высказаться по большей части в превосходной степени. Здесь интеллект просматривается гораздо явственнее, чем у ваших воинов, но тоже, что называется, не блещет. Далеко за примером ходить не надо: первая операция, не помню какая миссия, противник попадает в реку и становится прямо таки тировой мишенью, тщетно пытаясь взобраться на почти отвесный берег буквально в паре шагов от пологого и ровного пляжа. При этом он никак не реагировал на мой огонь и, как результат, через полминуты я мог с полным правом сказать: "Рисуй звездочку". Я знаю, что идеального компьютерного врага еще не придумали, и при всех наворотах AI еще идти и идти до уровня человека, но ведь так, черт возьми, хочется. Ладно, подождем. А в целом картина более чем обнадеживающая. Враги стараются напасть кучей, отступают, пользуются прыжковыми двигателями, в общем, по мере возможностей стараются усложнить вам жизнь. Ну а если побеждают, то только благодаря численному преимуществу или существенному перевесу по тоннажу и огневой мощи робота.

Напоследок пара слов о вражеском машинном парке. Помимо боевых роботов, вам придется воевать со стационарными сооружениями (ракетные и лазерные башни), бронетехникой и элементалами. Все они отличаются вооружением и собственной тактикой ведения боя. Башни вряд ли способны нанести существенные повреждения вам, но когда оставленная в свое время без внимания ракетница превратит в пыль вашу мирно переползающую с места на место MFB, извиняться будет поздно. Танки и бронемашины вооружены средними лазерами и автопушками. Представляют опасность только в массе, но в силу, в принципе, недостаточной маневренности не являются сложными целями. Куда как сложнее с элементалами. Если кто не в курсе, это пехотные части Кланов, служащие которых были выведены специальными генетическими программами и отличались от остальных воинов большим ростом и силой. Элементалы выходят на поле боя в боевых доспехах, на которых несут лазер малого радиуса действия, ракетную установку такого же радиуса и прыжковый двигатель. Отделение из нескольких таких пехотинцев может доставить реальные проблемы. При заметной огневой мощи они представляют достаточную угрозу в силу малых (в масштабах робота) размеров и высокой маневренности. Хорошо еще (или наоборот, плохо?), что разработчики не реализовали излюбленную пехотную тактику, когда элементал запрыгивал на спину робота и закреплял там ранец со взрывчаткой.

...во единую кучу, гоп

Пришло время поговорить о multiplayer'е в MW3. В MW3 предусмотрено 4 стандартных способа схлестнуться с друзьями в жаркой схватке: кабель, модем, сеть и Интернет. Наибольший интерес вызывает именно последний вариант. Кто у нас издатель игры? Правильно Microsoft. Из этого следует, что MW3 с самого начала было зарезервировано место на MSN Gaming Zone и, выйдя, он его по праву занял. На момент написания статьи на сервере шел повальный deathmatch, в силу отсутствия поддержки командной игры. Но вот как видится перспектива, которая имеет все шансы стать реальностью к моменту выхода номера, исходя из имеющихся сейчас данных. В разделе MW3 3 комнаты: Кланы, Внутренняя Сфера и deathmatch. Когда сервер заработает в полную силу, междусобойчики будут происходить в последней, а остальные 2 отведутся для командных битв. Выбор стороны будет зависеть от того, куда вы войдете. Не знаю как будет, но уже сейчас можно отлично сыграть по меньшей мере вчетвером при соединении 28800-31200. Так что MW3 имеет все шансы стать довольно популярной клубной игрушкой.

Половник дегтя

Настал черед самого неприятного – перечисления недостатков, обнаруженных за почти две недели непрерывной игры. Их, к сожалению, немало.

Во-первых, огорчает некая невнятность игрового процесса. В ваших действиях не прослеживается никакой "руководящей линии и идейной обоснованности". Вспомните предыдущие части. В 31-st Combat нужно было сра-





жаться на стороне кланов, значит, на первый план выходили клановские ценности и идеи. Был и соответствующий игровой антураж. Далее Merc's. Здесь была введена сильная финансовая линия. Нужно было думать о выгодности заключаемых контрактов, оценивать свои возможности, рассчитывать расходы. Короче говоря, в тех играх был ДУХ. К сожалению, это понятие напрочь отсутствует в третьей части. Чем это вызвано? Не стоит кивать на первоисточники (книги серии Battletech), в которых обитатели Сферы были представлены, за редким исключением, беспринципными и бесчестными личностями. И в бесчестности есть свой шарм, важно ее правильно преподнести. Еще один камень в огород сюжета: если вы представляете Внутреннюю Сферу, то какому Дому принадлежите? Если вы наемник, то кто вас нанял и каков его интерес на Транкиле? В общем, куча вопросов, не находящих внятного ответа.

Во-вторых, неистово печалит однообразие миссий, практически везде нужно уничтожить пару стратегических объектов и все присутствующие в районе силы противника. Скучно, девочки. К сожалению, не приходится говорить и о какой-либо нелинейности прохождения. У вас только 2 варианта выполнения миссий: победа или гибель... и повторное прохождение вплоть до выполнения миссии. Уже не то что скучно – тоскливо.

В-третьих, здорово раздражает механизм командования вашим отрядом (про AI напарников даже говорить не стану). Команд катастрофически мало. Где "свободная охота"? Где варианты построения? Фактически, все миссии приходится проходить в одиночку. Ну, первые две операции еще куда ни шло, в третьей уже появляются проблемы, а вот заключительная – это действительно непросто.

В-четвертых, монотонность пейзажей. Ну не верю я, что вся планета состоит только из каменистых равнин, окутанных туманной дымкой. Если это правильная планета, то на ней должны быть и пустыни, и моря, и снега, наконец. Немного разбавляет унылость картины вторая операция, проходящая на подземном заводе, но и здесь разница только в том, что вместо неба над головой каменные своды пещер. И, в-пятых, я бы сказал, некая скоротечность игры. Ее всю можно пройти за пару-тройку дней, играя на medium'е. Скажите, разве это может доставить удовольствие? Вспомните, в какие тупики ставили некоторые миссии, скажем, Mercsenaries. А здесь все, на мой взгляд, слишком уж просто.

Графика, звук и т.д.

В заключение несколько слов об исполнении Mechwarrior 3. Порадовала графика. Не могу сказать, что она представляет собой нечто революционное, но можно вполне уверенно играть на P200-48 с первым Voodoo. Некоторое торможение появляется, когда на экране видны свыше четырех-пяти роботов, но такой случай – скорее исключение. Игра "держит" разрешения от 640x480 до 1024x768. Однако даже в документации есть предупреждение о возможных проблемах при игре на максимальном разрешении. Но, в принципе, и на 640x480 MW3 смотрится очень достойно. Говорить о поддержке всех мыслимых и немыслимых 3D-карт не буду - скажу лучше, что из акселератора выжимается практически все. Вы можете насладиться и цветным динамическим светом, и прозрачным дымом, и весьма реалистичным огнем. Здорово сделаны осадки, правда они представлены только дождем, но это уже претензии не к качеству графики, а к трудолюбию разработчиков и художников. А вот что получилось действительно хорошо, так это роботы. Каждая модель легко узнаваема, детальна и покрыта хорошо подогнанными текстурами. А как они взрываются!.. Прелесть и загляденье. Более того, при разрушении от робота отлетают действительно обломки, а не уродливые треугольники. Короче, вою на здоровье, получай при этом и эстетическое удовольствие.

Не подкачал и звук. Тяжелая поступь боевых машин, вой сирены предупреждения о ракетной атаке, треск статических разрядов после залпа из PPC, уханье автопушки - все это создает неповторимую атмосферу сражения железных колоссов и заставляет на миг поверить в реальность происходящего по ту сторону монитора. Не знаю, как будет выглядеть настоящая битва боевых роботов, и будет ли она когда-нибудь вообще, но, слушая MW3, почему-то кажется, что она будет именно такой, во всяком случае ее звуковая часть.

Управлять можно как только с клавиатуры, так и используя классические связки "клавиатура+мышь" и "джойстик+мышь". Причем возможно использование джойстиков с Force Feedback, так что у вас есть все шансы реально ощутить сложность восстановления контроля над роботом после попадания серии ракет.

В итоге

К чему мы подошли? MW3 очень долго ждали, он, наконец, вышел, но оправдал ли надежды поклонников? С полной ответственностью заявляю, далеко не в полной мере. От третьей части ждали большего. А так, всю игру вас преследует чувство какой-то недоделанности и недодуманности. После того, как прошла первая эйфория из серии "вот-он-у-меня-долгожданный-полный-Mechwarrior3", я все чаще ловил себя на мысли, что здесь надо было добавить то-то и то-то, а вот здесь это абсолютно не кстати и далее в том же духе. Не знаю, но на мой взгляд, у Activision получалось гораздо лучше. Сложно сказать чем руководствовались авторы, выпуская MW3 в продажу. По-моему, сейчас даже ребенку известно, что громкое имя, поддержка 3Dfx и стереозвук отнюдь не гаранты культовости игры. Современный игрок стал куда более вдумчивым и привередливым.



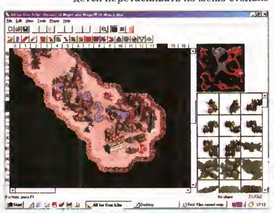
Арсений Адамов
morra@aha.ru

Редактор
Heroes of Might and Magic III

На сегодняшний день HMM3 представляется мне игрой нереализованных возможностей. Малоиграбельной в однопользовательском варианте с "родными" картами. Думаю, что поклонникам игры никто не поможет, кроме них самих. Благо, очень подробный редактор позволяет создавать свои, много лучшие сценарии. Чтобы самому создать интересную карту, понадобятся фантазия, усидчивость и знание редактора. Постараюсь пособить вам в последнем.

О страшном

Для начала хочу вас напугать. Среди множества плюсов редактор третьей части игры обладает одним очень существенным минусом. В нынешней версии все объекты вам придется перетаскивать из меню столько



раз, сколько вы их пожелаете разместить. Подробнее. Если раньше вам бы захотелось посадить сто елок, достаточно было один раз выделить в меню понравившееся деревце и мышкой сто раз ткнуть в сто понравившихся мест. Теперь подобное озеленение будет происходить иначе. Вы сто раз схватите одну и ту же елку и, удерживая левую кнопку мыши, бережно понесете дерево в район будущей лесопосадки. Если уроните, оно разобьется (конечно, нет - поднимете и понесете дальше. Пока опять не уроните. Но теперь – куда нужно). Ронять придется минимум сто раз. Когда будете челночить – активно помогайте стрелками двигать экран. Теоретически процедуру можно ускорить с помощью копирования объектов. Практически это трудновыполнимо. Все, что вы скопируете, будет размещено в левом верхнем углу экрана, а не в выделенном курсором месте. Неудобство очевидно.

С чего начинать

Придумать будущую карту вы должны заранее. Если только не хотите смастерить нечто похожее на поделки от 3DO. Вы же свои сценарии сделаете не ради денег, а из удовольствия. Поэтому они получатся увлекательнее.

Когда ваш мир созреет, набросайте его на бумаге. Много времени это не займет, а что-то не упустить поможет наверняка. Помните о существовании подземного мира (я о редакторе). Допустимые размеры будущей карты: от 36х36 до 144х144. Создание самых больших, с учетом "двухэтажности", без зазрения совести потребует неделю жизни.

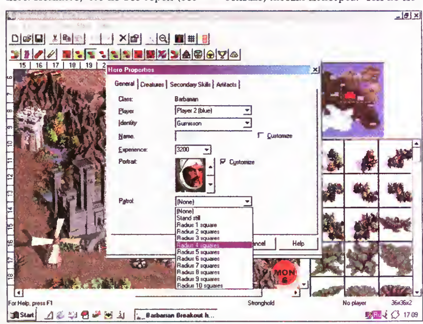
Редактор

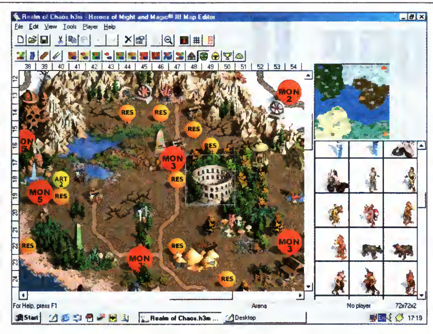
После того, как укажете размеры и "высоту" новой карты, выделите по очереди Tools и Options. Здесь вы сможете облегчить задачу декоративного украшения суши. И, что важнее, включить режим автосохранения (с интервалом от одного до шестидесяти раз в час). Если не разжились UPS`ом, это особенно актуально.

Определитесь с сушей и водой. Всего доступно 10 Terrain Type, включая непригодный для размещения объектов Rock. По умолчанию нижний ярус карты состоит целиком из него. Помните, что не все герои (особенно, с начальным уровнем) с одинаковой скоростью передвигаются по различным типам суши. Если быть точным, герои без умения Pathfinding передвигаются медленней по болоту в 1,75 раза, по снегу и песку – в 1,5 раза, по пересеченной местности – в 1,25 раза. Зато по дорогам они скачут в 1,5-2 раза быстрее.

Далее будет удобно заняться природой родного (и не очень) края. В изобилии представленные Terrain objects позволят создать неповторимые пейзажи. Если сомневаетесь в правдоподобности созданного, используйте объекты данного Terrain (или читайте Виталия Валентиновича Бианки).

Покончив с природой (в хорошем смысле), самое время определиться с игроками. Каждому – свой цвет и город (минимум один). Провинившихся – под землю. В зависимости от специализации каждого, расположите неподалеку нужные городу ресурсодобывающие объекты. Ресурсы можно раскидать и в выработанном виде. По умолчанию в каждой кучке можно найти золота – от 500 до 1000 монет, руды и леса – от 5 до 10 единиц, всего остального – от 3 до 6 единиц. Если хочется найти больше, щелкните по ней правой кнопкой мыши. Выбрав Properties, вы сможете вдобавок и сообщение оставить, и злобную охрану приставить, в количестве 69993 (не больше) любых монстров. Чем не мо-





гильник алчности. Таким незтичным способом реально можно похоронить до восьми наисильнейших героев (без умения Tactics) с менее быстрой, в сравнении с охраной, живностью.

Все отредактированные на карте объекты помечаются галочкой.

Помочь любому игроку материально вы также сможете, разбросав неподалеку "ресурсные" артефакты или вручив последние одному (или нескольким) из его героев. А также, спрятав "гуманитарную помощь" в "подножный" Event. Периодические вливания в экономику вы можете производить с помощью опции Timed Events. Операции по экспроприации излишков проводятся с помощью все тех же Event`ов.

Позаботившись о благосостоянии игроков, приступайте к размещению героев. Через опцию Properties вы сможете определить внешность, опытность, первичные и вторичные умения любого героя (в том числе и узников), наградить артефактами, определить состав и численность войск. Наконец, отправить героя в дозор (радиус патрулирования от 0 до 10 клеток), если он не принадлежит Human-игроку.

Разобравшись с героями, осмотрите города. Детализация всевозможных настроек вас впечатлит - от возможности определять доступность тех или иных заклинаний до планирования темпов прироста существ.

Монстры. Теперь вы сможете, помимо численности, указать степень их злобности (или миролюбия). Вплоть до приказа никогда или всегда (-не) присоединяться. Это очень тонкий момент. Неверная их расстановка и настройка поведения могут сделать неиграбельной любую карту. Плодите монстров осторожно. А наплодив вволю, приступайте к размещению построек. Большинство которых вы найдете в окошке All-Terrain Objects. Кликнув правой кнопкой мыши на любом объекте, вы получите краткую справку о назначении и свойствах последнего. Не переусердствуйте, воздвигая постройки, повышающие уровень героев. Опыт нужно получать в боях, а не на халяву. Не советую размещать на карте картографов и смотровые башни. Любая карта должна таиться. Рекрутские центры могут быть нейтральными, а могут принадлежать определенному игроку. В каждой хижине провидца (Seer's hut) определите квестовый артефакт и награду за старания в поисках такового. Фигурки ученых (Scholar) таят в себе возможность получения чего-то дармового и нужного (первичные или вторичные умения, всевозможные заклятия). Уточнить сущность "дармового и нужного" можете сами, а можете довериться Random`у. В усыпальницах герои с магическими книжками смогут выучить заклятия на ваш вкус (из доступных от первого до третьего уровня). Не забыты и тюрьмы, в застенках которых по-прежнему томятся и страдают по одному герою на каждый острог. Освобожденные и довольные, они с радостью присоединятся к освободителю, если последний имеет в подчинении менее восьми героев. Внешность, имя, умения (и т.д.) узника определяются вами. По умолчанию дискриминируются только рыцари с нулевым опытом.

Артефакты. Появилась возможность приставить к любому из них охрану по вкусу. Dimension Door, как средство хапнуть что-то без борьбы, упразднено.

Sign`ы по-прежнему созданы для сообщений. С помощью "досок объявлений" вы сможете предостеречь читающий народ от опасностей или, наврав с три короба, отправить наивных героев на верную смерть.

"Подножные" Event`ы случаются, если на них наступить. В вашей власти предопределить, кто из игроков сумеет обнаружить находку (если повезет или не повезет), сопроводить последнюю дружественным или не очень обращением и обусловить характер события (когда количественно, а когда и качественно). Собственно, "подножный" Event аналогичен артефакту Pandora's Box, только невидим и, в определенной степени, неизбежен. Event`ы бывают разовыми или регулярными. Вы сами решаете, отменить ли зффект события после первого посещения или нет.

Map Specifications

Здесь следует указать массу условий. Поподробнее.

General. Укажите сложность карты (зта опция имеет декоративное значение). В настоящей версии не отражается ни на чем, даже на рейтинге. Субъективно предупреждает героев о тяжести грядущих испытаний.

Сопроводите карту аннотацией.

Player Specs. Укажите принадлежность игрока к возможной категории (computer или смешанная). Сгенерируйте героя (или не делайте этого) в любом замке игрока. Задайте модель поведения AI-игроков. На выбор – Builder, Warrior или Explorer.

Teams. Можете сколотить от одной до семи команд. Никаких ограничений по цветам, отныне восьмой игрок может дружить с первым.

Rumors. Слухами земля полнится. В тавернах будут чесать языками о чем только пожелаете...

Timed Events. Если есть, что сказать, – решите, кому и когда. Чтобы крепко запомнилось, включите опцию "напоминания" (с интервалом от 1 до 28 дней). Что важно, текстовые сообщения можно сопровождать любыми зкономическими резонансами.

Special Victory Condition. При необходимости укажите особые условия победы. В вашей власти заинтересовать в них компьютерных оппонентов, допустить иной способ победы (убить всех врагов).

Special Loss Condition. При необходимости укажите особые условия поражения.

Карта почти готова

Первым ценителем вашего творения станет опция Map Validation. Если будет ругаться – смиритесь. Исправляйте ошибки. Как только прочитаете: "There are no problems with the map", считайте, что карта готова. Для тестирования. Отсутствие видимых ошибок – не гарантия играбельности карты.

Творите в удовольствие.



Родион Романович

Battlezone II

Жанр	Action/Strategy
Издатель	Activision
Разработчик	Pandemic Studios
Дата выхода	III квартал 1999 Windows 95, 98

Как много нам открытий чудных... М-да. Короче, условно-холодная война между сверхдержавами СССР и США (так считают в Pandemic, и, что уже настораживает, в Activision) закончилась. Более того, как нам известно из последних новостей, сверхдержава СССР сейчас называется Россией и всячески стремится к единению с сохранившим название государством по ту сторону Атлантики (или, если угодно, Пасифики). А создатели Battlezone II внимательно отслеживают современные тенденции в области внешней политики. Поэтому "мы" и "они" в данный момент находимся в процессе братского единения. Да, врагом, естественно, в этот же момент выступают инопланетяне. Кроме того, вместе легче добывать биометалл.



Деформация декораций

Успех Battlezone, в том числе и коммерческий, был очевиден (и, судя по Top 100, очевиден до сих пор). В связи с этим разработчики приняли идеологически верное решение во вторую часть чересчур принципиальных изменений не вносить. Так что далее будут следовать преимущественно "основные отличия". Впрочем, судя по словам из пресс-релиза о том, что степень отличий BZ I от II будет соответствовать таковой в случае с Warcraft 1/2, их (отличия) можно назвать не только основными, но даже и основательными.

Итак. Действие игры начинается в пределах солнечной системе (Плутон), однако потом стремительно переносится за. Указывается три планеты, происходящие уже из области фантастики, - Bane, Rend и Mire. О двух последних известно то, что первая из них будет "lava", вторая "swarm", и обе они вкупе с первой из трех будут заселены родной фауной (фауна, кстати, далеко не всегда будет сытой и очень часто – всеядной) и засажены флорой (я честно пытался выразиться попроще...). Но более всего интересно то, что каждый из миров обладает собственной физикой, последствия чего могут оказаться весьма забавными.

Что касается непосредственно действий. В глобальной части серьезных пертурбаций не ожидается – вы, боец и командир, все так же ездите на подотчетных юнитах, совершаете action и в меру возможности производите strategy. Единственно, что обещают – отладить баланс между action и strategy с тщательностью настройщика фортепиано.

Поэтому коснемся частностей. Среди них – много новых юнитов, обладающими новыми возможностями. В частности, они смогут фланировать над землей и пересекать реки, в том числе и подводным способом. Впрочем, разочаруйтесь – проникнуть в кабину летающих юнитов не позволят; факт этот сильно обеспокоил нашего веб-мастера (хотя первую часть BZ он видел только на обложке компакта). Сочувствующих прошу присоединяться.

Как яркое новшество позиционируется появление гусениц у некоторых юнитов. По идее, что это должно привнести свежие элементы тактики:



ближайшие родственники бульдозеров не смогут, как белые люди, пересекать реки вплавь; соответственно, нужно возводить мосты. Предположительно, их можно будет даже разрушать, что для BZ, несомненно, свежо.

Гораздо любопытнее известия о войсках, принадлежащих оппонентской расе Scion. "Их" юниты смогут real-time трансформироваться, подстраивая свои функции и возможности под конкретную ситуацию. Пределы подстраивания пока не указываются, но абсурда, я надеюсь, не выйдет. Еще обещается, что Scion будут объективно жирнее объединенных сил человечества. Нельзя сказать, что это сильно упростит жизнь играющего. Но приятно.

Однако меня больше поразило не это. И даже не то. А вот что: теперь игрок, случайно (почти незаметно) потерявший в бою свое авто и оказавшийся на улице, больше не будет беззащитной жертвой окрестных vehicle'ов врага. То есть будет, но не сразу. Время жизни снаружи теперь зависит от умения пользоваться вручаемыми базукой и снайперской винтов-



кой. Ну и от таких мелочей, как везение и общая подвижность. В общем, даешь Кваку!..

Где юниты, там и AI. Об AI в BZ II все, кто считает это занятие полезным, отзываются исключительно в радужных тонах. Это настораживает. Еще не стерлись в памяти отдельные моменты из первой части, где стадо юнитов, бывало, чересчур долго искало дорогу к дому. И иногда оно ее находило. А иногда – нет. Так вот, теперь все будет по-другому: дорога всегда будет валяться на видном месте, что сведет результаты ее поисков к ста процентам. Проще говоря, блок AI тотально переделывается, причем не только алгоритмы pathfinding, но и поведение всех в бою. Например, для танка приводится такая модель действий: в критические дни (то есть при могущем оказаться фатальным уровне повреждений) он, стремительно удирая от нас, швыряет на дорогу мины, дабы отбить охоту к преследованию. Потом, убравшись на приличное расстояние, заезжает за холм и начинает метко применять мортиру. А если гаду все же удастся убить вас, он слегка повысит свой боевой опыт и в следующий раз станет действовать еще хитрее. И так всегда. И везде. Угощайтесь!

Декорация деформаций

Единственное (или почти единственное), что может придать этому великолепному проекту еще больше великолепия, это графика. Вы помните графику первой части? Тогда именно она во многом сделала игру. Разработчики не прочь повторить подвиги прошлых лет, дабы графический движок BZ II задвинул все, что можно, и ни у кого не возникало никаких вопросов.

Для этого в процессе работы максимально активно эксплуатируется похорошевший Direct 3D. Bit'ность цвета составит 24, мультитекстурирование задействовано; цветной свет, дым и его друг туман, их приятели - следовые эффекты от ракет и сопутствующих готовятся сорвать аншлаг; анимация для шагающих юнитов, как это в последнее время водится, скелетная; динамическое уменьшение детализации отдаленных объектов (в целях массовой благотворительности) также применено. Скрины вы видите. Скрины в уродстве не упрекнешь никак, хотя большую часть перечисленных достижений отразить на них крайне сложно. Но сомневаться в возможностях Pandemic нет причин.

Радикально переработано сетевое ядро игры; теперь слово "лаг" любители BZ в международном масштабе не будут произносить с таким ужасом. Для компьютера, понимаешь, не будет разницы, четыреста ли единиц в вашем войске или одна.

Жадные до удовлетворения творческих потребностей товарищи тоже смогут развернуться в полную силу – прилагающийся к BZ II редактор будет интуитивнейше понятным. Даже для людей с полным отсутствием интуиции.





Короче, всем уже не терпится. Конец лета, как это ни печально, когда-нибудь все же настанет, и тогда... Вот увидите.

Родион Романович

SWAT 3: Close-Quarters Battle

Жанр	Tactical simulation
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra Northwest
Дата выхода	Ноябрь 1999 года
	Windows 95, 98, NT

Все вы знаете, что 2005 год не за горами, но не всем известно, что он не принесет нам радости. Особенно туго придется жителям Лос-Анджелеса, где, судя по последним прогнозам от компании Sierra, обозначится эпицентр мирового терроризма. "Эпицентр надо подавить" - справедливо решат американцы. "Есть" – ответит подразделение SWAT. "Посмотрим" – лениво процедит сквозь зубы игрок.

Смена лица

Special Weapon and Tactics в третьей инкарнации будет представлять собой вовсе не традиционное для серии зрелище. Скорее игру можно определить (что с успехом и делают на сайтах спецназа) как "наш ответ Тому Клэнси", или, если хотите, его невероятному проекту Rainbow Six. Далекобегущие выводы можно делать уже отсюда, благо, известность R6 обрела немалую. Чем и займемся, подкрепляя бесконечно смелые гипотезы не менее мужественной правдой, экстрагированной из слов разработчиков.

Итак, отныне и навеки SWAT прощается со "стратегическим" видом сверху, заменяя его на несколько более близкий к жизни вид из глаз. Теперь разработчики именуют игру "first person tactical simulation", и работают на соответствие этому названию. Трехмерный движок, реалистичное окружение и строгое исполнение законов физики призваны "оттачивать" ощущения до остроты настоящих эмоций. Чтобы работа подразделения SWAT максимально отвечала требованиям действительности, прикладываются все усилия, в деле замешаны даже консультанты военных ведомств.







В SWAT 3 игрок примет на себя командование всего лишь пятью бойцами, или, вернее, четырьмя, ибо в шкуре пятого будет сидеть сам. Игровой процесс, похоже, будет отчаянно напоминать R6. Коллеги по отряду охотно подчиняются командам "clear", "try door", "cover" и им подобным, причем модель их поведения разработчики скромно именуют "unique artificial intelligence system". А еще в Sierra считают использование скриптов пережитком прошлого и выражаются в таком духе, что, мол, их персонажи будут с полплевка "читать" окружающий 3D мир. Как книгу.

Проблемы, которые предстоит урегулировать SWAT'овцам, создаются на основе как фантазии авторов, так и "реальных" ситуаций, которых, может, и не было, но которые "могли бы быть". Сложно сказать, что там выйдет с фантазией авторов, а вот скудость воображения и отсутствие творческого размаха у террористов нам известны давно. Заложники да взрывы в общественных местах и на "объектах" - ожидание большего будет, скорей всего, напрасным. Хотя – 20 миссий, кто знает...

Но мы все же увидим в SWAT нюанс геймплея, который радикально отличает его от R6. Sierra не планирует вводить в игру тактическое планирование миссии! Игра родится в сорочке чистого, незамутненного action'а, с элементами тактики, но все же – action'а. Поэтому единственное, что заставило нас поставить статью в раздел стратегий – светлая память о прежних сериях SWAT. Если вдруг не проклюнутся кардинальные изменения, review по SWAT 3 выйдет в свет, очевидно, под эгидой предыдущего раздела.

Special'ьная tactic'а

Не подлежит сомнению, что для полноценного успеха игры совершенно необходим по-бойскаутски воспитанный движок. "Сьерра" клянется здоровьем своей мамы, что на фоне возможностей движка SWAT 3 окружающий мир, со всеми его красотами и законами физики, побледнеет от зависти. Разработчики надеются выжать максимум из 16-битного цвета и потенциала Direct 3D. Выжатое будет тщательно собрано тряпочкой и поставлено в холодильник. Voodoo-1 заскрипит от напряжения, запихивая в кадр многополигонных персонажей, и вскоре примется отчаянно завидовать своему дальнему родственнику Voodoo-3, небрежно замешивающему сверхреалистичный environment и жизнеутверждающие эффекты.

О физике – отдельный, серьезный и обстоятельный разговор. Если бы старики Галилей и Ньютон могли поиграть в SWAT 3, то им не пришлось бы слоняться по улицам в поисках достойных наблюдения явлений. А подавляющее большинство открытий их ждало бы в области баллистики, ибо именно этому разделу физики уделяют особое внимание программисты Sierra Northwest. Пуля, обыкновенная пуля из нескольких полигонов постарается максимально походить на свой свинцовый аналог: она будет пробивать двери, тонкие стены, и, по возможности, находящиеся за ними головы. Впрочем, паническая стрельба по интерьерам не приветствуется. Заложники – люди капризные, и умирают не иначе как одновременно с появлением надписи "mission failed". Вообще же, в SWAT 3 не будет огнестрельного оружия, не согласного с основами баллистики; быть может, мы даже увидим правильно взрывающиеся гранаты?

***

Rainbow Six пока что выступает монополистом в им же созданном жанре; что изменит появление SWAT 3, предсказать сложно. Ему, скорее всего, придется конкурировать уже с сиквелом R6, каковой почти гарантированно ожидается в ноябре, что весьма приятно для нас, игроков. Ведь что главное? Главное – свобода выбора.



Олег Полянский

Shadow Company
Left for Dead

Жанр	Тактическая стратегия
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Sinister Games
Требуется	P-166, 32 Mb, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet, Modem
Дата выхода	Июнь 1999

Неизбежность появления такой игры, как Shadow Company (SC - вах, какая аббревиатура!), была своевременно осознана некоторой частью человечества сразу после триумфального успеха Commandos. Есть ли что-то такое, чего нам (вам) там (в Commandos) не хватало? Если отбросить мелочи, ответ будет однозначно отрицательным - игра была закончена и совершенна. И большинство играющих прекрасно это понимали. Но. И здесь нашлось вечно не-всем-довольное меньшинство, самые отчаянные представители которого, бывало, мечтали, отходя ко сну: "...а если бы тоже самое и вдруг..." - здесь они сканировали глазом темноту в поисках того, кто мог бы подслушать мысли, и, не находя, продолжали - "...и вдруг - в 3D! А?"; и, заливаясь бессмысленным смешком, засыпали.



Сейчос пролетется чья-то кровь, сейчос пролетется

С утра они снова окунались в мерный водоворот буден, но как-то раз пришедшая мысль не хотела уходить и продолжала подтачивать их рассудок. Более того, она росла и развивалась, заполняя собой сознание, она не давала покоя уже не только по вечерам - она мешала жить. Меньшевики страдали. Дольше терпеть этот кошмар было нельзя. И они начали звонить в Interactive Magic.

Там помогли.

Как смогли

И для частичного утоления страсти жаждущих (и, естественно, жажды страждущих) зашвырнули на просторы Интернет некоторым образом демоверсию. Обладатели нашего CD#4 уже знают все про SC-demo, и, потирая руки, готовятся не соглашаться с автором. Но он постарается проявить максимально возможную объективность, хотя ему, как неровно дышащему к Commandos, это будет непросто.

Первое, что вносит весомую лепту в положительное впечатление от SC, - графика. По понятным причинам не станем сравнивать ее с работой Pyro Studios, но все же заметим, что здешнее "3D" - не намного меньшее достижение художников, чем прекрасные виды Commandos. И дело не только в самой трехмерности (хотя и в ней тоже), дело, скорее, в движке в целом, который достаточно силен (хоть и баговат слегка), чтобы позволять себе многое - игру отблесков костра (с растворяющимся в воздухе дымком) и колеблющихся теней от фигур часовых, звездное небо с редкими ползущими облаками, детализованные предметы амуниции, "настоящие" домики и палатки (куда можно залезть, если дверь открыта), ослепительно белые вспышки гранат и пылевые фонтанчики, поднятые шальными пулями.

Холмистый ландшафт изящно обтянут симпатичной текстурой, довольно тщательная прорисовка которой позволяет лишний раз бросить благодарный взгляд в сторону настенной фотографии коллектива Sinister Games. Впрочем, взгляд тут же отводится, ибо модели персонажей срисованы вовсе не с членов упомянутого коллектива, и даже, скорее всего, вообще не с людей. Пока камера гуляет наверху, этого не видно, но стоит ей снизойти до "упора", как распавшиеся на кубы и пирамиды модели тут же перестают звучать гордо и лишаются звания человека. Но это больше забавляет, нежели раздражает, и потом - "низкое" положение камеры не располагает к тому, чтобы использовать его для разумных тактических ходов, а служит преимущественно целям созерцания. Кстати, возможности камеры весьма широки, заглянуть нельзя разве что в карман к врагу, а так - свободный полет и всеобщее веселье.

Движения SC-людей тоже не всегда близки к идеалам реальности, зато естественны - например, часовые периодически потягиваются, озираются по сторонам, а упавшая около врага граната заставляет его бросаться ничком на землю, спасая свою жалкую, ничтожную жизнь. Ненадолго. Но все же приятно, согласитесь.

Простота - друг молодежи

Несколько букв о взаимодействии игры и игрока в динамике. Дема содержит всего одну миссию, что-то о ракетных системах в Анголе. Цели четко детерминируются брифингом, "снять патрули-взорвать ракеты-эвакуироваться". Такие мелочи, как подбор агентов и снаряжения, дема ненавязчиво пропускает - пункты "Team" и "Equip" припасены для релиза. Зато "Launch Game" работает безотказно, чем мы не



Кровь Джона, которого сейчас добивают из УЗИ, не слишком портит пейзажный кадр



■ Я верю - человек с токим лицом не подведет, не обмонет

замедлим воспользоваться

Сразу оговоримся: это не Commandos, хотя не первый взгляд очень похоже. Наемников в деме трое, но - такая штука - строгая специализация отсутствует. Здесь действует чуть более реалистичная система: каждый подотчетный человек имеет набор характеристик, показатели у каждого свои. Льиюс Андервуд круче всех кидает гранаты, да и мастерства в обращении со штурмовым оружием ему не занимать, зато благородное дело врачевания он представляет себе крайне приблизительно. Джон Эмерсон мало общался с тяжелым оружием и взрывчаткой, но если надо тихо уговорить часового не поднимать тревогу - тут ему замены не найти. И, наконец, Джек (Jack Becheer) - никудышный, прямо скажем, снайпер и разведчик, но когда людям надо подлечиться - к кому они бегут? Они бегут к старине Джеку, он всех излечит и исцелит, ибо закончил в свое время “Курс Молодой Медсестры”, вследствие чего параметр “medic” у нсго наивысший.

Вот такая система. Как видите, дело пахнет скорее Jagged Alliance’ом, нежели Commandos. Хотя нельзя не сознаться, что gameplay SC (по крайней мере здесь, в деме) значительно проще, чем в обеих упомянутых играх, сложные, заставляющие напряженно думать моменты практически отсутствуют. Можно без особых затруднений пройти дему одним-единственным бойцом (на уровне hard), затратив на это полчаса времени, если, конечно предварительно освоиться с этапом. В Commandos компьютеру не требовался мощный AI - за него работали дизайнеры, в JA, напротив, AI считается одним из самых удачных в стратегиях; здесь же отсутствие тактических головоломок сочетается с довольно незамысловатым поведением противников. Увидев вас, они бегут, стреляют и иногда кидаются гранатами, жизнь свою особо не берегут (хотя ясное дело - фанатики, экстремисты) и довольно стремительно погибают под нашими пулями. Кроме того, со слухом и зрением у них небольшие проблемы - на расстреле часового в пятидесяти метрах внимание они не акцентируют, хотя грохот от АК-47 - дай боже, мертвого разбудит. И вот из всяких подобных штучек неумолимо вырисовывается гнусное словечко “аркадность”. Но дема - она дема и есть, бессмысленно пока ставить геймплею диагнозы.

Зато уже сейчас можно, отважно дыхнув на печать, лепить в графу “интерфейс” штамп “УПЛОЧЕНО!”. Интерфейс полон достоинств, а единственный его “дефект” - большие габариты панели - не в силах заставить нас орошать слезами жилетку. Освоение же горячих клавиш предоставляет дополнительные удобства в общении с камерой и сводит к минимуму шевеления мышью. Это приятно облегчает жизнь.

Звук, кажется, остался за пределами нашего внимания. Но обсуждать его в деме тоже не очень умно. Скажу лишь, что такой сочной озвучки молниеносного рандеву пули с мозгами я не



■ Знокомьтесь, это Льюис. Вы не смотрите, что он токой угловотый, он же все понимоет...

слыхал давненько; взрывы тоже хороши, и это внушает определенные надежды на продолжение.

Что ясно?

Ясно одно: у Sinister Games вырисовывается что-то свое, и пусть оно не без недостатков, зато искреннее, родное. Пусть не поражает мощью размаха и кристальной чистотой геймплея, но зато нравится внешностью, вызывает симпатию общим настроем и в целом - привлекает. Смотрим, так сказать, с оптимизмом в недалекое будущее...

Machines

Родион Романович

Жанр	3D RTS
Издатель	Acclaim
Разработчик	Charybdis
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-266, 64 Mb
Multiplayer	LAN, Internet, Modem

Над 3D-стратегиями порой приятно поиздеваться. Особенно когда пишешь review, где объективная реальность жестоко бьет по восторженным ликам пресс-релизов, с ходу опровергая оптимизм прогнозов и большие надежды разработчиков. Над 3D-стратегиями приятно поиздеваться вдвойне, если в роли жертвенного агнца выступает Acclaim, доселе уделявшая непочтительно мало внимания стратегическому жанру. Да, я помню про то, что Constructor существовал. Что оригинальность не очень сильно помешала ему нравиться игрокам. Протянул чуть больше 20 недель в Internet Top 100 и благополучно отбыл в страну Мальборо, где пасутся стада мустангов и настоящих мужчин. Но в Acclaim работают, наверно, достаточно принципиальные люди - их новый проект начинает демонстрировать свою неординарность прямо с сюжета. Зубры sci-fi бледнеют от зависти, а беднягa Дарвин, кажется, проклял бы свою любознательность, прочитай он предысторию Machines. В общем, слушайте и не говорите, что «на самом деле это было по-другому». Не было. Итак...



Атаку шести Камандирав не в силах выдержать даже этот монстр

Origin of species, что же еще...

Примерно через два столетия после нашего с вами рождения, в 2171 году, человечество послало очень далеко (в космос) флот роботов, которые были запрограммированы на отыскание потенциально пригодных для жизни людей планет. Нашли четыре планеты, приземлились и начали подгонять условия к требуемым для беззаботного проживания пославших. Контакт с Землей, естественно, поддерживался - целых два года. Но к 2173-му человечество затеяло воевать и даже слегка самоликвидировалось. Потеряв связь с метрополией, роботы не растерялись и, в соответствии с инструкциями, продолжили работу и начали, в некотором роде... гм... размножаться. В течение последующих лет обустраивая планеты, они принялись эволюционировать и развились как бы в расу. Избавившись от ненужных более земных инструкций, машины сконцентрировали внимание на дальнейшем распространении шестереночного социума. Строго следуя заложенным в них дарвиновским принципам, роботы начали путь, так сказать, к победе над Вселенной. Само собой разумеется, в пути железки чего-то не поделили и сразу же последовали примеру произошедших от обезьян forefather'ов: война не замедлила начаться.

Обращайте внимание на внешность девочек

Помнится, во времена пребывания проекта в стадии завершения очень сильное впечатление на разработчиков оказывала графика игры. Они с неподдельной искренностью делились эмоциями, в доказательство неподдельности выкладывая в Интернет скрины. Скрины были в общем и целом далеки от корявости и даже способствовали появлению уверенности в силах Charybdis-Acclaim. Потом вышла дема, непричастность которой к происхождению скринов становилась очевидной через пять минут после запуска. Ясность в ситуацию, видимо, должен был внести релиз. Нельзя сказать, что он с этим не справился.



Графику Machines можно было бы назвать «мировой», а на саму игру стремительно повесить ярлык клона и на этом распрощаться, если бы не... Об этом чуть позже, а пока скажем, что ввиду присутствия упомянутого «не», графика выставлена в несколько невыгодном для нее свете. Текстуры планет, отягощенных бременем действий игры, срисованы с чего-то очень маловыразительного и даже скучного. Душа отказывается верить, что это было воображение художников Charybdis, но ум, холодный аналитический ум подсказывает мне, что подобная версия омерзительно близка к истине. Ум также неумолимо подвергает сомнению то, что поверхность каких-либо, даже очень отдаленных планет способна состоять из геометрически достоверных квадратов. Тут уж, простите, либо программисты Charybdis не смотрели соответствующих фильмов (не говоря о книгах), либо флюиды блеклой фантазии художников передаются воздушно-капельным (не говоря о других...) путем.



Кинг-Конг жив. Юнит, глазами которого мы смотрим на мир, тоже, но это ненадолго

Легкое успокоение духу игрока приносят спецэффекты. Присутствующий hi-color ведет себя довольно весело и даже буйно, непринужденно расписывая под хохлому мрачные текстуры. Феерия красок, хоть и уступает признанным лидерам по этой части, функцию свою выполняет исправно: порой хочется затеять потасовку лишь в целях низменного удовольствия, предоставляемого зрелищем стреляющих и взрывающихся юнитов. Кстати, дизайн последних тоже достоин обсуждения - на фоне серой пелены глупых танков и ракетниц он немало забавляет. Первые боевые юниты, с которыми приходится иметь дело, - членистоногие, резво бегают и в целом напоминают крабов. Потом следуют чуть более скучные гусеницы, а дальше скука с лихвою компенсируется видом робота Gorilla; мало того, что это существо размером со среднюю фабрику, так оно еще и стреляет - заглядишься, и, наклоняясь, с гигантской мощью впечатывает кулаки в землю, отчего последняя расползается вулканическими трещинами (оказавшиеся в радиусе поражения, как правило, взрываются). Летающие Khight'ы с ракетными ранцами за спиной весомо дополняют картину; кроме того, в каждый юнит можно при желании «вселиться» и слегка поколесить/семенить/шагать по окрестностям. Для победы это не очень нужно, вращаемая камера (вид сверху) работает куда масштабней, но все равно - здорово; лично мне так удавалось пару раз отвлекать вражескую Гориллу от моего еще слабого лагеря. А уж когда Гориллы появились у меня...

Да, Machines можно не только смотреть, их можно и слушать! Я о музыке, прежде всего, о музыке, ибо в ее присутствии исчезает нередкое желание закатать в CD-ROM «Полет валькирий» или привести резистор громкости в положение «Off» - из колонок льется ритмичная техно-мелодия, неплохо концентрирующая т.н. «атмосферу» вокруг игрока. А тут еще и звук, особенно четко проявляющий себя в моменты пребывания внутри юнита - оденьте наушники и получите свое «стерео», а может, еще и «квадро».

Руки нетрадиционной ориентации

Как я уже имел счастье поведать, при определенном желании Machines можно было бы подогнать под стандарты категории «клоны» и на этом успокоиться. Однако, как ни печально, такое желание после получаса игры бывает подавлено несколько более сильными чувствами. И что совсем уж драматично, последние могут быть охарактеризованы, с одной стороны, как "уверенность в художественном вкусе разработчиков" (причины см. выше), а с другой - как «раздражение, неумолимо переходящее в ненависть». А все почему?

Попробую растолковать.

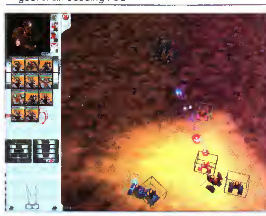
Начинается игра (собрание сочинений tutorial'а презрительно пропускаем). У меня, честное слово, пальцы разбегаются по клавиатуре - никак не решу, с какого из пороков начать процесс заклеймения. Впрочем, первым добровольцем бросается в глаза ужасно концептуальный fog of war, точнее, переход от уже проинспектированных земель к terra incognita и обратно. Представьте, что по экрану вашего телевизора (от которого до вас - около полуметра) проползли двухсекундные помехи. Вот так оно и выглядит. Про бросание в глаза было сказано не случайно - повторение указанного процесса каждый раз, когда (...), люто травмирует орган зрения. Приходится отворачиваться. Первый раз со мной такое.

Дальше - острый, но печальный эксперимент по вращению игрового поля. Во-первых, во взаимоотношениях камеры и мыши ясно прослеживается некоторая напряженность; в-последних, из-за низкого расположения камеры и ее привычки передвигаться рывками, любое неосторожное перемещение мышки может привести к мгновенной потере ориентации в пространстве. Если такое произойдет в разгар решающего сражения, а? Вот-вот, и я о том же.

К слову о сражениях и прочих в той или иной степени управляемых процессах (разведка, строительство, дОбыча ресурса). Заметьте, слова «в той или иной степени» имеют здесь ключевое значение. Интерфейс управления демонстрирует просто непроходимую тупость. Мало того, что разработчики, оказывается, не до конца признают стандарты, определенные Starcraft'ом, так они еще и попытались внести кое-какие архаичные «ноу-хау», хорошенько изуродовавшие весь gameplay. Наверное, нужны примеры? Извольте: невозможно отменить производство юнитов мышью, заставляют жать backspace. Нельзя двойным щелчком выделить все машины одного типа на экране - для этого опять приходится тянуть псевдоподию к клавиатуре либо производить хирургические манипуляции с интерфейсной панелью. Перечисление можно было бы продолжить, но не хочется захламлять журнальную площадь. Поглядите на габариты панели и ее элегантный, стилизованный под EGA дизайн и поверьте на слово: еще каких-то пятьсот лет назад весь личный состав Charybdis за такое без лишних слов сожгли бы на костре. Сейчас это наказуемо, но право же, решившийся (из тех, кому посчастилось поиграть предварительно в Machines) получил бы незабываемое моральное удовлетворение.



■ На фоне нескончаемого заката добиваем gool'ьный Seeding Pod



Все работы хороши

Что и говорить, весьма противоречивая у Charibdis&Acclaim вышла игрушка. Остроту gameplay придают основанный на самостоятельности (три градации) героизм собственных юнитов и неоднозначное поведение вражеских. В наличии широкоразвитая система исследований/новых типов роботов, и прорва построек, требуемых для функционирования системы; местами даже прослеживается баланс. Словом, тут все неплохо, хоть это и не Рио-де-Жанейро. Стоило бы заменить интерфейс и почетче отрегулировать процесс развития базы, и успех вышеупомянутого тандема на стратегическом фронте стал бы очевиден. А так - учуять его можно только ввиду отсутствия сколь-нибудь выдающихся альтернатив. Короче, это дело вкуса. И наличия младшего второго «пня» для нейтрализации тормозов.



East Front 2

Денис Гусев

Жанр	Wargame
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Talonsoft
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	Модем, сеть, PBEM

Порадовав любителей воргеймов долгожданным West Front'ом, неутомимая Talonsoft приложила все усилия, чтобы и из East Front'а, близнеца-неудачника, выделать новую конфетку. Разработчики добавили 45 новых сценариев, предложили две динамичные кампании, провели косметические изменения в интерфейсе и графике - работали не покладая рук ради того, чтобы продать одну и ту же игру два раза, для верности пририсовав после названия детища цифру два.

East Front 2 - воргейм сугубо тактический, то есть игрок не может самостоятельно закупить на неведомо откуда полученные средства бесчисленную рать и выборочно пополнять вверенную ему армию. Разрешается только вести боевые действия на гексагональной карте и ждать милости от исторических реалий, в соответствии с которыми обеспечиваются вверенные игроку войска. Из-за чего основное внимание игрока концентрируется на делах военных.



Четыре добродетели

Идеальная стратегия должна обладать четырьмя достоинствами. Перво-наперво, обязателен выверенный набор изнурительных кампаний, дабы игрок ощутил преемственность событий и вник, наконец, в сюжет. Для дополнительного завлечения геймеров игре полагается иметь труднопроходимые сценарии, числом побольше. Следующая ступенька к совершенству - мощный и простой в управлении редактор миссий для тех, кто прошел огонь, воду и медные трубы и жаждет наваять собственные битвы. Ну, и пределом мечтаний наречем генератор, который без участия человека способен создавать полноценные сценарии, а в идеале еще и выдумывать красивые карты. С этой точки зрения East Front 2 - почти шедевр, поскольку одарен всеми вышеозначенными добродетелями.

Вообще-то, в стратегиях генератор сценариев встречается редко. Считается, что в случайные миссии играть неинтересно, поскольку компьютер хаотично лепит из готовых элементов нечто несуразное. Чтобы сгенерированные сражения получались "съедобными", в East Front 2 необходимо задать множество условий: год и месяц войны, участники столкновения (Германия, ее союзники, Советский Союз), особенности военных действий (форсирование реки, взятие моста, танковый прорыв и т.п.), тип местности, участок фронта и даже погоду. Естественно, ничего оригинального из этого не получится, но зато какой неиссякаемый источник нового и неизведанного!

Вермахт в лицах

В игре есть впечатляющий фотоархив, поэтому перед началом кампании начинающему военачальнику предлагается выбрать подобающее лицо, подходящее для выбранной игроком стороны. Разумеется, немецкий офицер должен выглядеть жутким мерзавцем, преданным идеалам рейха, а красный командир - решительным ленинцем, способным поднять солдат "за Родину, за Сталина!". Далее требуется указать тип подчиненного подразделения (пехота или танки), уровень командования и воинское отделение из списка действительно принимавших участие в сражениях на выбранном участке фронта. Начать можно с любого эпизода войны, так что желающие смогут защищать родину сразу с осады Берлина.

Надо сказать, по мере прохождения кампании в зависимости от военных успехов игрок продвигается по служебной лестнице: ему начисляются очки по результатам каждого боя. Поэтому при природном везении и умении стратегически соображать дослужиться до генерала не составит особого труда. Таким образом, игра предоставляет возможность как пройти войну в качестве безвестного лейтенанта, так и разделить славу Жукова или, скажем, Паулюса.

Подъехал - выстрелил или выстрелил - уехал

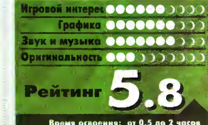
Если воргейм походовый, то ходить нам предстоит по определенным правилам, причем каждый разработчик остервенело вырабатывает свою систему, зачастую посложнее да позапутанней. Вот и делят ход на немыслимые фазы или изо всех сил внедряют "революционные" методы командования, после которых тоскуешь по "попсовому" Panzer General 2. Но ведь и упростить геймплей до безобразия нехорошо, так что поневоле приходиться искать "золотую середину".

Авторы East Front 2 не стали изобретать велосипед, а воспользовались неким подобием системы X-COM, то есть наделили каждый юнит определенным числом AP (action points) и предоставили игроку возможность свободно этим потенциалом распоряжаться. Движение и стрельба уменьшают AP, поэтому, после исчерпания запаса, юнит замрет до следующего хода. Можно зарезервировать часть потенциала и, в случае приближения, врага выстрелить или совершить маневр.

Высокая мораль подчиненных придает им стойкость и героизм. Неустойчивые же части отступают по всякому поводу и без оного, предаются панике и пораженческим настроениям. Но даже опытные юниты не выдерживают долгого обстрела и лобовых атак свежих сил неприятеля - слабеют на глазах. Особую роль, как всегда, играет командир, который одним своим присутствием на передовой восстанавливает боевой дух солдат.

Второй-то он второй...

К сожалению, большинство недугов первой части этого воргейма перекочевали по воле разработчиков во вторую. Компьютер медленно, по одному передвигает собственные юниты, а если таковых игроку не видно в "тумане войны" - старательно выводит соответствующие звуки, чтобы было ясно, что и невидимки ходят с такой же скоростью. Неприятность иного рода - средняя инсталляция насчитывает более 3000 малюсеньких файлов, поэтому загружается и работает все это дело вовсе не шустро. Впрочем, влюбленные в West/East Front фанаты простят ей досадные недостатки.



Final Odyssey

Ян Масарский
aka Plague J. Pestilence

Жанр	RTS
Издатель	Kama Entertainment
Разработчик	Joymax Co. Ltd
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

Трафарет «С&С-клон» наконец-то можно заменять на набирающий силу штамп «клон StarCraft». Итак, представьте себе StarCraft на стадии ранней беты, полученное представление ухудшите вдвое, не забывая принять во внимание тот факт, что оно и само по себе весьма посредственно, а по сравнению со StarCraft'ом просто ничтожно. Вуаля - вы знаете все, что нужно знать о Final Odyssey.

И, собственно, дальше можно не читать. Взгляните еще на рейтинги - и можете смело переворачивать страницу. Я - другое дело. Мне надо гонорар отрабатывать, обосновывая только что приведенное заявление. Хотите прочесть перечисление недостатков на целую полосу - милости прошу.

Корейская кухня

Я корейскую кухню люблю. В ней много острых, но очень вкусных блюд. А вот насчет корейских игр для PC не могу сказать ничего определенного. Если ничего не забыл, то это первая, которую вижу. При чем здесь Корея? Final Odyssey - это StarCraft глазами корейцев. Давайте воздержимся от дурацких шуток насчет того, что StarCraft им плохо видно в силу особенностей этнической анатомии, и перейдем непосредственно к делу.

Это клон чистой воды. Об этой игре нельзя сказать, что она «разрабатывалась под вдохновением от...», потому что ни о каком вдохновении здесь и речи быть не может - уж очень все скверно. Здесь все - жалкое подражание, плюс одна-две особенности, которых не было в SC. И уж тем более не актуально «все» в свете того, что SC еще жив и в добром здравии, а когда он все же уйдет на пенсию, игры такого технологического уровня не будут котироваться даже при наличии хорошего геймплея. Которого в FO, естественно, нет.

Из трех рас остались только «как бы» Протоссы и «как бы» Зерги, да и те явные кандидаты на присвоение первой группы инвалидности. Юнитов с обеих сторон гораздо больше, чем в SC, но различия между ними непросто уловить, даже обладая широким кругозором европеоида. Куда там до уникальности юнитов из SC... Дизайн их убог и неразборчив.

Задания миссий в подавляющем большинстве случаев - сделать так, чтоб на карте было сухо и не было никаких пятен. Методы для этого значительно примитивней, чем технологические прорывы О.В.: на деньги от стартового месторождения штампуем тусу побольше - и вперед. AI туп, и туп пассивно к тому же. Враги не будут набегать «цунамями» на наши неприступные укрепления, зато мы будем отлавливать их по всей карте.

К слову о картах. Уж сколько я всяких упадочных стратегий повидал на своем веку, а такой гнусный дизайн карт вижу впервые. Каким дизайнерам, какая муза навевала идеи - не знаю, но прообразом всего явно служил послеобеденный стол. Потому как сходство полнейшее - типичный стол, с валяющимися на нем объедками, кое-где пролитыми лужицами чая... Только это не Micro Machines, в RTS такие приколы не катят и фишки не проходят. Чтобы играющим (если вдруг таковые сыщутся) было еще веселее, разработчики добавили одну милую особенность - в fog of war пропадает все, кроме непосредственно ландшафта. Все деревца, валунчики, вражеские здания, все, что служит ориентирами в нормальных стратегиях - пропадает.

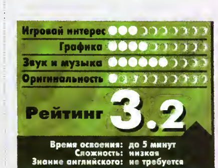
Что еще не поражено карающим пером?.. Ага, графика. Про Старого в стадии ранней беты я уже говорил, так что общее представление у вас есть. Если SC демонстрирует, как можно из 256 цветов выжать экстремально красивую графику, то FO является хорошим примером талантливого преобразования 8-битного цвета в 4-х битный. Битмэпы выглядят так, будто их сначала сжали JPEG'ом, а потом еще и наждачкой потерли... Про анимацию можно сказать только одну хорошую вещь - она могла быть еще хуже. Единственное, что не отвращает - то, как сделана вода; но, как, по-вашему, способно ли это вытянуть графику? Вот-вот.

Колонки. То есть звук. На каждую отданную команду каждый юнит откликаются всегда одним и тем же звуком. Все они заточены, соответственно, «под Протоссов» или «под Зергов», а стрельбу Machine Gunner'а из FO от стрельбы по наземным целям Scout'а (SC) не смогли отличить даже эксперты редакции, среди которых, между прочим, есть люди с абсолютным слу-



хом. Столь откровенный плагиат не говорит ничего хорошего о корейцах - древняя, вроде, нация, и такое... Как не стыдно! Вот разве что музыка - ничего. Не SC, но можно слегка послушать.

Забудьте про анимированные портреты юнитов, забудьте про отдачу нескольких команд с помощью Shift, забудьте про заставки между миссиями - есть интро и по одной финальной для каждой расы, все скучные и отвратнейшего качества. Да что заставки - сохраняться нельзя! Только между миссиями. Паузу нельзя ставить! В общем, забудьте про Final Odyssey вообще. Нет там ничего интересного. Нигде. Единственное удовольствие, какое удалось выжать из FO несчастному рецензенту, было получено от прочтения надписи «uninstall successful». Даже Биллу Гейтсу такого не пожелаешь...

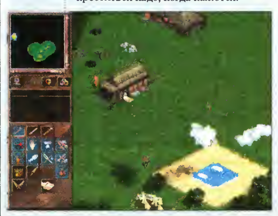


Рахаев Михаил

Saga: Rage of the Vikings

Жанр	RTS
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Cryo Interactive
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	LAN & Internet
	Windows 95, 98

Никак не могу понять, чем и как в Cryo очаровывают игроков. Французы отвешивают своим поклонникам плюху за плюхой, выпуская так-сяк-себе игры, а шарм не пропадает. Загадка. Все время кажется, что уж в следующий раз они сделают что-то стоящее. Мол, не хватило им совсем чуть-чуть, мол, задатки-то неплохие и все еще впереди... Да, правильно люди говорят, креститься надо, когда кажется.



Сага: гнев викингов... тут та же история. Снова было ожидание чуда, нет, конечно, не революции в жанре реалтайма (от этих "революций" и так уже не знаешь куда деваться), но чего-то особенного. И вступительная заставка, казалось бы, это только подтверждала. Классная заставка, многообещающая, но после нее... нет, о всемогущий Один, опять французская плюха! Сколько можно!

Cryo славится своим умением делать не очень удачные, но красивые игры. На этот раз все еще запущеннее — никаких особых красот в Саге не наблюдается. Почерк Cryo заметен разве что в уже упомянутых заставках, а так графика — средненькая. Не знаю, как она будет выглядеть на скриншотах, но в деле — сплошное разочарование. Поначалу, видимо из-за контраста с тем, что ожидалось, она вообще кажется убогой, да... уж этого-то никто не ожидал! И сразу стали ненужными многие рекламировавшиеся примочки. Правильно, в игре семь разных наций, что, конечно, здорово, но какой от этого толк, если на экране можно с трудом отличить тролля от кентавра? Приглядываться, прищуриваться, включать в работу воображение — это мы можем, но было бы ради чего. Сражения... больно смотреть, какое-то мельтешение цветных фигурок. Экономика, дипломатия — тут тоже нет ничего такого, что возместило бы нанесенный игрой моральный ущерб. И что в итоге? Говорим "Сага, прощай" и уходим "пiд воду"?

Ода объективности

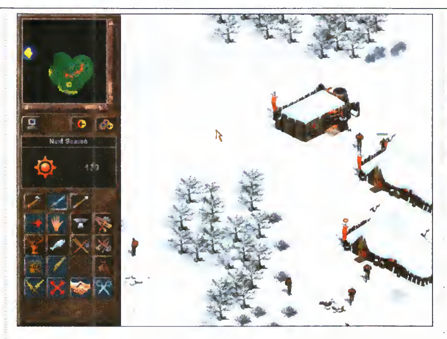
Что делать автору, если игра ему не понравилась? Обложить ее последними словами и с легким сердцем переключиться на что-нибудь более интересное? Или попытаться беспристрастно во всем разобраться, вникнуть в детали и рассказать в статье о фактах, а не о своих эмоциях? Тут, короче говоря, целая философия, в околоредакционных кругах этот вопрос как раз недавно обсуждался. Есть три основных подхода к написанию обзоров игр: искренний, объективный и литературный. В первом случае автор честно делится с читателями своими впечатлениями об игре. Во втором случае он опять-таки честно и в подробностях расписывает игру, предоставляя читателям самим решать, понравится она им или нет. Третий вариант: автор просто пытается сделать интересный материал, иногда даже в ущерб количеству полезной информации. Спор о том, какой подход наиболее удачен, никогда, наверное, не закончится. Да и не может закончиться — аргументов "за" и "против" предостаточно у всех. Но Сага, что же делать с ней?

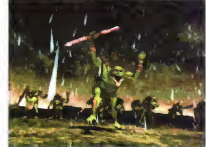
Ладно, на самом-то деле со второго захода игра выглядит немного симпатичнее. Если отбросить груз обманутых ожиданий и не слишком привередничать, то тут можно найти некоторое количество удачных находок. Первый совет: начинайте осваивать Сагу не спеша, с тренировочных миссий. Разберитесь с управлением. Убедитесь, что все эти дурацкие кнопочки не так занудны, как пытаются казаться, что модельки человечков и зданий все же терпимы ("убогая графика" — это было сказано в сердцах), что летящие по небу облака довольно милы и что игра местами очень даже ничего. Нет, придется рассказать о ней побольше. И не корысти ради, и не объективности для, а токмо из-за любви ко всяким разным интересным игровым концепциям.

Строительство, питание и размножение... короче, разговоры о жизни

Чем-то Сага перекликается с такой стратегией, как Beasts & Bumpkins (эта игра более чем двухлетней давности, но она побивает нашу, что очень жаль). Там тоже были коровы, тоже была смена времен года, и, главное, там тоже пополнение народонаселения происходило только после доверительной уединенной беседы за чашкой чая одного мужчины и одной женщины. Один плюс один равняется трем, вам знакома такая арифметика? Наконец-то традиция продолжена! От нас требуется только построить дом и определить двух счастливчиков, которые будут в нем жить и по мере своих скромных сил размножаться. Как это там пелось в песенке — "секс без перерыва,







как же это мило"? Все, что им нужно для счастья и успешного выполнения своей работы — немного еды. Еду им приносят другие, обделенные любовью соотечественники, ежели таковых не найдется — они сами ненадолго выползают на свет божий в поисках пропитания. Что самое любопытное: пища больше никому в поселении не требуется. И, кстати, "детки" (в отличие от того же B&B) сразу рождаются взрослыми и с мечами в руках. А коровы размножаются почкованием, им (в смысле ей, одной корове) для этого нужен только хлев и немного сена.

Еще одна особенность игры — практически все викинги (эльфы, гномы, тролли, гиганты и т.д.) одновременно являются и воинами, и кузнецами, и носильщиками, и строителями, и лесорубами, и пахарями, и много кем еще. Женщины работают наравне с мужчинами. По логике взаимодействий все очень близко к Settlers и им подобным RTS, но только в упрощенном виде, с меньшей самостоятельностью "поселенцев" (без команды, без понукания викинги, как правило, не работают) и без разделения на профессии. Самый простой пример — строительство зданий. Мы выбираем людей (хоть всех сразу) и даем им команду "строить". Они тут же разбредаются в поисках древесины (необработанной, никаких лесопилок тут нет). Если древесина есть на складе — идут туда, если нет древесины или самого склада — рубят окрестные леса. Затем подтаскивают все к месту назначения и возводят здание. Все, в общем, как обычно, и викинги в рамках поставленной цели более или менее самостоятельны. Точно так же и с другими видами работ. Охота, собирательство, жатва и сенокос, рыбалка и т.д. — все примерно по такой же схеме. Викинга, скажем, можно сделать лесорубом (указать правой кнопкой мыши на ближайшее дерево). Тогда он будет без устали валить деревья и носить их на склад. А если что-то не заладится (не будет, опять же, склада) лесоруб просто-напросто замрет на месте. В этом кроется один из недостатков управления — очень часто кажется, что наши команды попросту игнорируются, хотя на самом деле их выполнению просто что-то мешает. Что именно — нужно догадываться самому.

Очень оживляет игру смена времен года. Зимой, само собою, хлеб и трава не растут, приходится жить запасами с лета. Фрукты-ягоды можно собирать только осенью. В общем-то, все это мелочи, но вполне симпатичные, да и занесенные снегом хижины смотрятся лучше летних однообразно зеленых.

Немного изменен подход к кузнечному делу. Кузницы служат для модернизации оружия и брони, проще говоря, — для upgrade юнитов, причем сразу для всех вне зависимости от их местоположения. Это очень важно: не пытайтесь вытребовать от кузнеца новые мечи или луки, улучшение характеристик произойдет само. А в остальном все стандартно: для работы кузницы потребуется металл и древесина, а также один работник, который будет подносить расходные материалы и ковать.

Уже упомянутые склады в игре по совместительству выполняют еще и роль рынка. С их помощью можно торговать с неким абстрактным невидимым кланом, мгновенно обращая товар в деньги и наоборот. Ненатурально, зато просто. Купить можно практически все и в любых количествах: металл (если нельзя добыть собственный) и то, что из него делают, продукты, сено, коров, даже людей.

Отдельных слов заслуживает система грузопереносок. Как правило, что-то куда-то отнести викинги могут сами, без лишнего напоминания, но в ряде случаев потребуется специальная команда. Эта команда довольно хитрая, она несколько отличается от других. Во-первых, тут используется левая, а не правая кнопка мыши, и, во-вторых, сначала задается исходный пункт, потом — пункт назначения. Не знаю, то ли они там чего-то недодумали, то ли перемудрили, то ли я не просек какого-то великого смысла, но в итоге получилось путано. Зато есть в игре одна замечательная и доселе мной не виденная фишка: вражеские постройки не обязательно уничтожать, их можно просто грабить. То есть дать уже описанную выше команду группе своих воинов, после чего они понесут награбленное добро к своему складу или к грузовому кораблю. Что тут сказать: здорово! Это единственная вещь в Саге, которую я бы посоветовал перенять всему реалтаймовому сословию.

Есть и еще кое-что интересное. Маги (шаманы) и антимаги (нейтрализаторы вражеской магии, христианские священники), очень любопытно устроенный счетчик "доблести клана". Убивая в честном бою вражеских воинов, мы повышаем свою "доблесть", свой авторитет среди соседних кланов. Ну и, само собою, при должном уровне авторитетности можно без боя присоединять к себе другие кланы.

Ну и напоследок

Да, это все-таки загадка. И в этот раз в Cryo сделали все не ахти как здорово, но вроде как не поднимается рука окончательно разочароваться в этой команде. Это какое-то наказание! Нет, в любом случае Сага долго не проживет, но что-то все же в ней такое есть... Музыка, опять же, местами классная. Как хотите, а я все же подожду еще. Вот, кажется, намечаются у них интересные проекты, например, Chronicles of the Black Moon. Может хоть с ними выйдет получше! А вдруг, чего на свете не бывает.



Леонтий Тютелев

Actua Ice Hockey 2

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	Gremlin Interactive
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 16 Mb, 3Dfx
Multiplayer	TCP/IP

Факт, в общем-то, известный, но все же еще раз. Чемпионат мира по хоккею не вызывает такой бури эмоций у спортивных фанатов, как футбольное первенство. И игра как бы менее популярная (если брать планету в целом),





да и устраивается розыгрыш мирового кубка ежегодно. Поэтому в канун мирового хоккейного первенства игроки получили лишь один симулятор «игры для настоящих мужчин», тогда как прошлым летом во время футбольного безумия во Франции на головы играющих рухнул целый мешок с виртуальным футбольным добром. Но не стоит печалиться, ведь год назад добрая половина игрушек, косвенно или вообще не связанных с France 98 высоким качеством не отличалась, а наш второй Actua Ice Hockey – вещь очень даже ничего.

GHL on NBS

А если по-русски, простите по-американски, вновь простите, по-английски – NHL on NBC. В общем, имеем мы в новой игре "Гремлинскую Хоккейную Лигу" на гремлинском же телевидении. Как, вы еще не поняли о чем это я? У игры нет официальной лицензии Национальной Хоккейной Лиги. Отсюда все трудности. Здешняя хоккейная братия является чем-то вроде отражения в кривом зеркале настоящих заокеанских команд и персонально каждого профи, за них выступающего. Магильный, Фодоров... таких недоразумений в новом спортсимуляторе более полтыщи. Известный трюк спасения, он же запасный выход из щекотливой ситуации – комментатор. Этот хитрец понимает, в чем дело и чего от него желают вороватые разработчики. Диктор произноситъ все фамилии правильно.

Игра не балует нас извращениями вроде соревнования на пробитие буллитов или матчами за национальные сборные по европейским правилам. Да и зачем? На тот промежуток времени, в течение которого продукт будет представлять хоть какой-то интерес для игрока, за глаза хватит сезона, плей-офф, товарищеской встречи и тренировки в рамках ГХЛ.

Игрушкин старт приходится на действие довольно невразумительного черно-белого видеоролика, размытых очертаний с агрессивной, но опять же какой-то тягучей композицией. М-да, не очень радует, думаем мы, пока подгружается интерфейс игры. Но вот мы в основном меню, и оно что-то нам напоминает. Какие-то неуловимые штрихи, то тут, то там, довольно явственно свидетельствуют о том, что интерфейс создавался под сильным влиянием увиденного в творениях EA Sports... Думаете, ругаться начну, обвинять в плагиате? Не дождетесь! Молодцы ребята, так держать. С хорошего копировать не грех, ведь в итоге – стильно, удобно, знакомо. НО...

Что-то от себя

Но оригинальными то хоть чуть-чуть быть хочется. Ладно, эмблемы придумали для клубов самостоятельно и название с потолка списали, – нет! Все не то! Оригинальность должна проявиться более отчетливо и сразу. Проявляется. Собака в данном случае порылась в области управления. Издревле повелось, что клавиша ответственная за пас в нападении отвечает за переключение игроков в защите. В наихудшем случае игроков переключал компьютер самостоятельно. В Actua Ice Hockey 2 ситуация более самобытна. Либо вы избираете отдельную клавишу для переключения на ближайшего к шайбе игрока, либо доверяете эту функцию компьютеру. Слава Богу, что варианты не взаимоисключающие. Ведь если при игре в пас происходит-таки переключение компьютером, то в защите наш электронный раб попросту не успевает. Привыкаем делать вручную.

Игра располагает великим множеством полезных и не очень настроек. К примеру, непосредственно для игры вы можете установить автоматическую замену звеньев или доверить всю







тактику компьютеру. Довольно многообразны графические настройки, вам не составит труда найти компромисс между производительностью вашей машины и качеством изображения на мониторе.

Несколько упрощенной выглядит схема управления игроком. У нас в арсенале имеется лишь три основных действия – пас, бросок и ускорение. Предусмотрено четыре типа ударов (по два для каждой руки) для драк. И все. Зато с перового раза понятно.

Еще одним веским аргументом в графу «за примитивное управление» можно записать следующий абзац. Игрушка наша хоть и с потугами на симулятор, но все же спортивная аркада. И упрощенное управление в таком случае пожаловало по назначению. Принцип нового хоккея таков. Отбился, убеги, не убежал - отбейся еще раз и убеги. Так и играем. Главное – посильнее въехать с помощью ускорения в тело противника, владеющего шайбой (мне всегда в таких случаях вспоминаются мои детские хоккейные годы. Во время отработки силовых приемов тренер с надрывом орал: «Бей канадца!!!»... я ушел в баскетбол). В общем, грязная мужская борьба идет на каждом участке ледовой арены. Причем, размытость силового приема (с ускорением можно въехать по-разному с любой стороны) приводит к неоднозначности толкования «бортований» и пиханий со стороны судейской бригады. За выглядящее одинаково нарушение могут дать две минуты штрафа, а можно отделаться лишь рукоплесканиями трибун. Но не стоит пугаться, аркада тем и хороша, что позволяет и втроем не только противостоять нападению соперника, но, даже, воспользовавшись его оплошностями, совершать взятия ворот.

К слову, сам компьютер отнюдь не промах. В защите отрабатывает так, словно в состав редко попадает и всячески пытается тренеру понравиться, в нападении плетет, подлец, кружева атак. Иногда таких наплетет, что остается лишь на повтор уповать в надежде понять: «А как это он?..»

С трибуны

Перейдем к теме графики. Не будем сравнивать с NHL 99, ведь таки параллели вряд ли пойдут на пользу произведению Gremlin. Ведь и по быстродействию и по качеству проработки графического аспекта, Actua Ice Hockey 2 если и не значительно, то просто хуже творения EA Sports. Но я был бы не прав, если признал бы графику рассматриваемого хоккея плохой.

Если взять проект обособленно, то можно с легкостью обнаружить в нем массу приятных мелочей. Нестандартно выглядит световая иллюминация по поводу забитого гола. Довольно детализирована площадка. На скамейке запасных прогуливается неуравновешенный тренер (может теперь он кричит «Hit da russian!!!». Радуют динамические тени от игроков и отражения прожекторов во льду. Что не хорошо, так это грубоватые трибуны, да не очень проработанные модели хоккеистов. Взять, к примеру, вратаря. У этого несчастного типа маска приклеена к лицу (или наоборот?). Да и ситуация с быстродействием не очень благоприятна. Лишь убрав половину спецэффектов, можно добиться приемлемого значения fps на средней машине.

Во время матча периодически предоставляют статистические выкладки как для всей команды, так и для отдельных игроков. После каждого более-менее удачного броска на экране высвечивается скорость, с которой хоккеист послал шайбу. Кстати, сама шайба, если она движется достаточно быстро, для наглядности оставляет за собой длинный хвост.

Не очень хорошо проработаны движения хоккеистов. Иногда падения и столкновения смотрятся просто впечатляюще. Иногда же при тривиальном качении, игрок нелепо подергивает конечностями.

Звук, в принципе, хорош, но соотношение громкости таких эффектов, как голос комментаторов, рев трибун и звуков с хоккейной площадки плохо сбалансировано. Получается так, что на фоне царящего шума и гама просто теряются наши дикторы, которые словно ведут приватную беседу и как хорошие судьи остаются незаметными. В таком случае полезны изменения в звуковых настройках.

Хоккей, который нужен

Короче говоря, новый хоккейный симулятор от Gremlin Interactive - вещь совсем неплохая. Если вы уже устали от NHL 99, то обязательно посмотрите Actua Ice Hockey 2. Некоторые аспекты игры тут преподнесены в несколько ином ключе, нежели в творении EA Sports (к примеру, действия вратаря здесь менее надежны, голкипера гораздо легче обыграть один на один, а уж раскидать втроем – и вовсе не проблема). Отсюда и вытекают свои принципы ведения поединка.

Несмотря на аркадность, Actua Ice Hockey 2 не надоедает (как это и свойственно многим аркадным произведениям) слишком быстро в режиме одиночной игры, ведь есть три уровня сложности, которые заставят вас постоянно совершенствовать свой стиль (хорошее новшество - уровень сложности можно изменить уже по ходу начатого сезона или плей-офф).

В общем, у EA Sports в лице Gremlin Interactive появился еще один потенциальный конкурент.



Reckless Driver

Extreme Winter Sports

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Head Games
Разработчик	Hammer Technologies
Требуется	Pentium 133, 16 Mb, 3D
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb, 3Dfx
Multiplayer	DirectPlay

А ведь идея была чудесная, многообещающая. Перспективы самые радужно-заманчивые. Помните обозреный недавно Snow Wave Avalanche? Чудные гонки вниз по горам на стильных и предельно экстремальных досках. Идея требовала доработки, развития в конечный, более масштабный и продуманный проект, а не полурекламную игрушку объемом в 16, если помните, мегабайт. И такое развитие произошло. Только вот, незадача, какое-то кособокое, одностороннее, можно даже сказать, интенсивное, а не экстенсивное получилось развитие. К сноубордингу, недолго думая, добавили очень близкие по духу и, (что немаловажно) по физике, горные лыжи. А для цельности картины все это сдобрили еще одним «снежным» соревнованием – гонками на снегоходах. Свежеиспеченная экстремальная тройка был помещена в среду многопользовательской игры и выпущена под названием Extreme Winter Sports.

Экстремальный каталог

А начинается все и вовсе странно. Как-то по-квестерски. Нам демонстрируют вид на магазинчик, что расположен где-то на горнолыжном курорте. Внизу располагается интерфейсик со стрелками для передвижения по локации. И предлагают в обязательном порядке в лавчонку заглянуть. Если вы откажете авторам в такой милости, то извольте покинуть игру. Так-то. Они люди гордые.

Короче, либо прямиком в горнолыжную лавку, либо обратно в «окна». Ладно, мы, в отличие от авторов игры, не гордые. Пойдем посмотрим, что по чем...

В лабазе нас ожидает натуральный магазин на диване. Можно непосредственно ознакомиться с наиболее популярными моделями снегоходов, горных лыж, сноубордов и даже сумочек с рюкзачками. Причем ознакомиться просто так, из интереса (вам, читатель, интересно?). Это вам не потенциальные покупки в виртуальном шопе за виртуальные призовые. Это просто так. Как говорится, спасибо нашим спонсорам (приложение на трех листах).

С опытом приходит понимание того, что местное добро не обязательно просматривать целиком и полностью. Наведите курсор на дверь, и это действие ознаменует собой начало игры.

Hot-Seat и иже с ним

На этом странности не заканчиваются. Однако сначала вещи выглядят более-менее по-человечески. Игроку предлагают избрать один из трех видов заездов. Стоят и дожидаются тычка курсором: тренировка, соревнование и многопользовательский режим. Все вроде прилично. Выбираем второе.

Далее стоит все же определиться с видом спорэкстрима. Давайте-ка на буржуйских «буранах» покатаемся. Да, за мужчину, вот на этой трассе, на этой махине... постойте-ка, дорогие разработчики, а где чемпионат, или хотя бы аркадная мода? Ничегошеньки-то и нет в помине. Два дефолтных персонажа (не беда – создать можно еще больше).

Сначала в гордом одиночестве едем по трассе за одного. Комп считает очки за бонусы, время прохождения и ошибки. Затем запрягаем другого. Движемся в путь с ним. Опять же следует процедура подсчета очков. Сравниваем полученные результаты и выявляем победителя.

Перефразируя принятую в советском общепите фразу, уверен, точно охарактеризую ситуацию: «Порядок у нас такой, прокатился, подсчитай за собой!» В общем, если страдаете психическим недугом раздвоения личности, то вот вам беспрецедентный случай устроить баталию со своим вторым я. Воспользуйтесь же им!

Но тут влезет «сынулька» и промычит: «Не страдаю я, ну-у-у...» Тогда, мальчик, веди сюда своего «папульку», создавайте друг друга в компьютере и боритесь, сколько вашей душе угодно. На трех трассах для снегоходов, на двух для лыж и двух же для сноубордистов. Сумма очков проявит сильнейшего.

В каждом соревновании есть, естественно, свои незначительные нюансы. В лыжах, например, необходимо лишь вписываться в ворота. В сноубординге желательно выделывать фигуры в воздухе, сопровождая это удачными приземлениями. На снегоходах придется подбирать бонусы в виде повисших в непосредственной близости с поверхностью трассы секундомеров и молний ускорения.

Липкий снегоход

Как известно, люди из Hammer сначала сотворили движок для сноубординга. Он оказался неплох и по-аркадному притягателен. Затем решили вместо доски к ногам спортсмена присобачить две пластиковых лыжины. Сказано-сделано. Поставили новоявленного лыжника не боком к трассе, а лицом, в руки для приличия вставили по палке. Так. Готов горнолыжный симулятор. Путь аркадный, зато понятный.

Далее предстояло решить задачу посложнее. Посадить задубевший манекен на снежный байк, и заставить сладкую парочку более-менее натурально передвигаться. А вот здесь неувязочка вышла. Модель поведения машины и пилота на снежном полотне, мягко говоря, никакая. Нет, пока мы едем прямо и незначительно поворачиваем – просто блеск. Но стоит повстречать поворот покруче или просто прыгнуть криво с высокой горочки, как «буран» продемонстрирует незаурядные «сцепные качества». Если коснуться твердой (теоретически) скалы, то машина невероятно быстро проведет процесс диффузии и прямо больше не поедет. Придется резко выворачивать руль в сторону. Ну, а после впечатляющего прыжка по кривой

траектории, тела байка и наездника ни в коем случае не разъединятся. Мало того, гусеничное даже не изволит перевернуться. Как же все это низко, товарищи.

Двояка ситуация с графикой. Опять же движок первоначальный, для сноубординга, выглядит несколько более симпатично, нежели вариации, что используются для демонстрации спусков на лыжах и снегоходах. Да и, вообще, местами кажется, что куда-то улетучилось быстродействие. Может, у компьютера весенний авитаминоз?

А вот со звуком все очень даже однозначно. Просто-таки дебильная гитарная композиция, зацикленная с самого начала игры (если надоест, выньте из сидирома диск – тут это можно). Тупые комментарии кретина и очень мало всего остального. Досадно.

Многопользовательский не экстрим

Действительно, игру хвалить практически не за что. Очень красивая идея аркадного сноубординга, лыж и снегоходов оказалась половинчато реализована. Вот бы был чемпионат... призовые, рекорды, очки и видеоролики с женским полом в главной роли... Тогда бы я понял и оценил иначе. А так... эх! Ладно, признаюсь честно, игра сугубо для мультиплейера, причем не лучшая для мультиплейера игра. Не экстремально.



Не тормози!

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	1C
Разработчик	Chaos Works / Snowball
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166MMX, 32 Mb
Multiplayer	Split-screen

Знаете, когда игра вызывает эмоции, писать легко. Хорошие или плохие – это вопрос второй и совсем несущественный. Отвечать на него не буду. Но сами поймете. Писать легко, а эмоции от «Не тормози!», которая когда-то было ни чем иным как Excessive Speed исключительно положительные. Со времен Death Rally моя потрепанная, полная грехов за раздавленных невинно пешеходов душа получила кристально чистый, как горный водопад и не замутненный кровью или каким футуристическим смогом игру. Маленькие букашки ползают по красивым местностям, их заносит, кидает на предметы, смешные создания периодически взрываются. Пальцы давно приняли позу лотоса, а голова покрылась толстым слоем накипи. Зато спинной мозг расшевелился.

Я НЕ ТОРМОЗ!!!

Прелести ЭМЭМЫКСА

Чудно, уважаемые сограждане, в сегодняшние весенние дни не находить в игре поддержки ускорителей. Чудно, но некоторые разработчики издавна столь принципиальны. Если вы не читали превью к игрушке, опубликованном в «мохнатом» десятом номере «Навигатора», я напомню, что поляки из Chaos Works, давным-давно прославились двумерной стрелялкой Fire Fight, которая была весьма передового содержания ввиду использования MMX-технологии. На этом славном движке построена и вторая птица от поляков, но этот раз микромашинкам посвященная. В общем, что странно, пикселей все же нет (эй, а кто-нибудь помнит что это такое – пикселечки-пикселя?). Зато есть симпатичные и милые глазу игрока взрывчики, полупрозрачные дымки и глазированные сырки.

Бэкграунды трасс наполнены разноцветными проработанными деталями. Их так много, что пальцы инстинктивно сбивают машинку с курса, дабы позволить уставшим глазам полюбоваться на абсолютно не интерактивные чудеса.

Но игра жестока, она не прощает нам шалостей, упорно предостерегая на чистом русском языке: «Слышь, ты, еще одна попытка и все!». Приходится устраивать настоящий

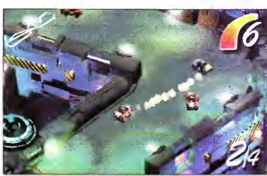
Fight for Your Right,

наглым образом распихивая по углом вражеских жучков, «маленьких мехосов», «зверей асфальта» и «князей дорог» (да, соотечественники оттянулись по полной, колдуя над переводом). На проезжей части чья-то щедрая рука, не мелочась, движениями сеятеля распространяет многообразные бонусы. Они такие же безобидные, как наши машинки и вред приносят только временно-локальный.

Бомбочки, ракетки (не теннисные), канистры с маслом машинным, ускорения. Кто-то этого всего где-то не видел?! Я все это много раз имел, но каждый раз не прочь поколбасить врагов многообразным вооружением.

Тараканьи бега проходят на четырнадцати столах, то бишь, трассах,

Reckless Driver



которые на самом деле – лишь маленькие участки чего-то. Тут и «Парк Горького» и «Станция «МИР» и даже фашистский «Der автобан». Не забыли вы, поди, что микромашины правят здесь бал? Поначалу все скрыто, но мы-то не промах. Надо будет, вскроем. В общем, игра не короткая и очень даже занимательная.

Не тормози!

Да, забыл сказать, что и удобный интерфейс и сами заезды происходят под звуки ненавязчивого техно и легкого хауса. А звуковые эффекты – очень грамотно вплетены в игру.

Закругляясь, нельзя не обратить внимания умеющей читать по складам общественности на то, что сейчас вы гонок на микромашинках нигде не найдете – это раз. Если найдете – то старые и некрасивые – это два. И в третьих, они, конечно же, не будут столь проработанными и понятно русскими. Улавливаешь о чем базар, братва (пальцы пошли)...

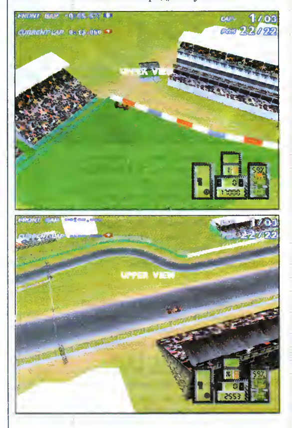


Reckless Driver

Official Formula 1 Racing

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Eidos/Video System
Разработчик	Lankhor
Требуется	P-166, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 233, 3Dfx Windows 95, 98

Да-а, и сказать мне нечего. Просто еще одна формула. Просто еще одна лицензированная формула. Еще один Хаккинен и Макларен, еще один Шумахер и Феррари, еще один Интерлагос и еще один (одна, одно) Монако. Вперед, за кубком!



Official

Игра балует нас официальностью, и мы рады такому проявлению заботы со стороны разработчиков. Ведь они, бедолаги, вполне круглую сумму выложили жадным боссам первой формулы за то (только за то), что бы мы с вами играли не за какого-нибудь Какаяму Пирамонто, а за самого натурального Тори Такаги, не за Мухазлло Шухерилло, а за Мишу Шумахерова. Какой кайф!

А еще разработчики при этом лелеяли в душе скромную надежду, втайне рассчитывали на то, что мы, игроки окажемся людьми благодарными, пойдем, мавзолейную очередь выстроим у лабаза и на одно рыло по пять не пиратских сидюков (на черный день) отхватим. И все люди на Земле окажутся глубоко удовлетворенными, и боссы формулы, и разработчики и простой геймерский люд. Ан нет! Не на тех напали. Мы сыты по горло симуляторами первой Формулы, их у нас много и последнего - F1 Racing Simulation до сих пор хватает за глаза. Вот, кабы игра предлагала качественно новый уровень исполнения, в комплекте с диском поставлялись руль с педалями и надувная Лара Крофт, причем по ценам "не намного выше, чем у пиратов", тогда бы мы еще подумали и, возможно согласились. А так...

Formula 1

OF1R целиком и полностью посвящена прошлогоднему сезону чемпионата по гонкам в классе Формула 1. Произведение старается максимально точно повторять все аспекты этих соревнований и, стоит признать, иногда у него это получается.

Мы вольны избрать один из нескольких режимов игры, верхушкой айсберга является, само собой разумеется, чемпионат.

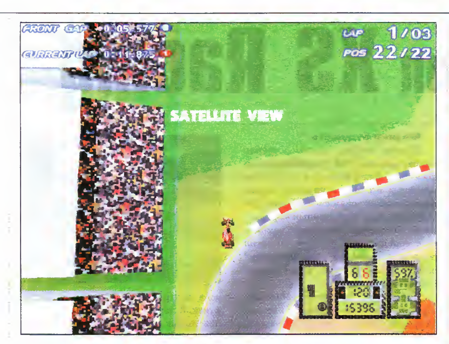
Как и любой другой симулятор, наша горилла располагает кучей настроек и опций. Пристальное внимание по совсем мне непонятным причинам уделено тут опция помощи игроку. Можно включить подмогу в воротах, автоматическую коробку передач и прочую ерундистику. Только вот зачем все это, ведь модель поведения машины - не то, чтобы совсем аркада, но и не симулятор вообще. Так, какое-то посредственное "рыбомясо". Ну, да ладно физику осмотрим попозже. Что там дальше?

А дальше две вещи, которые с натяжкой, но все же можно окрестить фичами. Первая из них - беспрецедентный трехмерный гараж, бокс, в которой живет припеваючи болид. Болид этот, как известно постоянно расстроен и требует настройки. Каждый узел придвигается поближе догадливым оператором, дабы показать, что вот он, есть. Дальше следует его отладка. Красиво, спорить не будем, но вот эффективность такого подхода лично у меня вызывается большие сомнения. Как, наверное, и у авторов, ведь этот трехмерный вариант поддается отключению.

Другой наворот по происхождению - вертолет. Перед гонкой, можно усесться с кабину винтокрылого и, устремившись в голубое небо, приступить к процессу любования трехмерной графикой. Опция, опять же, создана только для зстетической услады и никакой практической пользы не несет. Целесообразней просто проехать по трассе в режиме тренировки, чем высматривать свысока крутизну поворотов каждого трека. Но, опять же, интересно бывает полетать над тем же Монако.

А вообще игрушка примитивна. К примеру, квалификация. Разгон









происходит почему-то не из боксов, а прямо с трассы, дается всего три круга, если показал лучшее время, можешь уже не беспокоиться - оно окончательное. Никто не побьет. А как все было в прошлогоднем F1 Racing Simulation, помните? Честь по чести. Время, много кругов, хочешь, промотай отрезок, хочешь заедь в боксы, настройся - все как у людей. Не то, Eidos, не то...

Racing

Поговорим о соревнованиях. Святые стандарты жанра с честью и достоинством соблюдены разработчиками игры. Очки, места, формула заездов - в целости и порядке. Можно установить, разумеется, уровень сложности, включить повреждения, попросить о помощи, в конце концов. Впрочем, суть соревнований в том виде, каким подали его нам творцы из Lankhor, это ничуть не меняет. Бери больше - кидай дальше. Жми на газ - не тормози. Шумахеру в бок, Хаккинену в корму, Барикелло повезло, чудом его мы объехали. Но что толку, негодяй Ирвайн отомстил за Мишаньку. Летим в гравий...

Управление болидом совсем не сложное. Будет доступно и понятно всем и с первого раза. Игра позволяет вести диалог с мощнейшей машиной "на ты". Крути баранку, как хочешь, все равно не занесет. Тормози поздно, главное тормози - ситуацию как-нибудь исправишь. Проехал одним боком по газону - пустяки, дело-то житейское, выруливай-ка, давай, обратно и больше не шали. Так во всем. Если в F1 Racing Simulation мы нутром, каждой клеткой своего тела чувствовали инертность и неукротимость болида, понимали, что чуть опоздаем с торможением и все - гравий, то здесь создается впечатление езды на маломощном, легком карте, забаве юных гонщиков.

И пускай стираются шины, кончается горючее и иногда отрываются колеса - на фоне физической модели эти достоинства разом блекнут и начинают казаться ненужной мишурой.

Фото из архива

Не стану кривить душой, игра рассматривалась и рецензировалась мною под ярким впечатлением от "Высоких ставок", но все же, думаю, буду прав в корне, если обругаю сей проект по поводу отсутствия сколь-нибудь хорошей графики.

Как объективный рецензент, я поставил опыт. Поиграв в OF1R, я сознательно установил на винт F1 Racing Simulation, дабы оценить его визуальную сторону и сравнить с творением Eidos.

И буквально первый штрих указал мне на то, что король все еще восседает на троне, что он по-прежнему красив и велик. Я выехал на обочину, и болид поднял столб прекрасной прозрачной пыли. Для приличия окинув пейзаж финальным взглядом и горестно вздохнув, я вышел и запустил "новую формулу". И что вы думаете - я блевался. Нет, не блевался, меня просто всего и сразу вывернуло наружу. Пошленькие болиды, скромненькие текстуры - это зачем еще тут нам в преддверии года 2000 такой незаслуженный минимализм. Впрочем, плюс, очевидный все же примостился где-то рядом. Игра довольно шустро бегает на всякой конфигурации (разумеется, не совсем бомжовой) в присутствии акселератора. Это хорошо.

Немного порадовал взгрустнувшего было описателя-испытателя звук своим протяжным, тоскливым свистом при достижении максимальной скорости. Должно быть, именно такой и стоит в ушах, если проехать на 300 километрах в час без шлема. А потом пришивать новые уши (за справками к Холифилду).

No good

Представьте. Ночь. На кровати лежит мирно засыпающий геймер. У изголовья сидит бабушка и рассказывает ему... рецензию...

"И получилась в итоге у колдуна Эйдоса совсем средняя и стандартная игрушка. Хотели Лару Крофтовну на презентацию пригласить, да та в горах была, с тобою, Васенька, резвилась (геймер сладко улыбается). В общем, грустный конец у этой сказочки будет. Лицензию зря покупали, старались зря. Все равно мало людей за этим продуктиком пошло в лабазы. А еще меньше придя туда, ее купило. Но не беда. Эйдос от этого не разорился, ведь Лара-то, Крофтовна которая, пообещала к нему в четвертый раз опосля наведаться..."

Геймер не дослушивает бабку и начинает громко храпеть. Спокойной ночи, читатель, пусть и тебе приснится во сне Лара Крофт в неглиже на фоне болида Формулы 1.



Reckless Driver

Jeff Gordon XS Racing

Жанр	Аркадная гонка
Издатель	ASC Games
Разработчик	Real Sports
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Давайте попробуем нарисовать портрет человека, который идеально смотрелся бы в роли создателя аркадной автогонки. Думается, этот тип должен иметь солидный опыт общения с видеоиграми во всех их проявлениях – это раз, уметь водить автомобиль (еще лучше быть профессиональным гонщиком) – это два. Разбираться в ситуации на игровом рынке, отлично представляя себе, что сейчас модно, что нет – третье условие. Еще неплохо, если бы он был молод и крайне популярен. Вот тебе и готов собирательный образ. Он даже мне, оптимисту по натуре, показался несколько утопичным. Профессионала в трех столь далеких друг от друга областях человеческой деятельности, да еще и красавца-мужчину найти будет поди как трудно. Однако, как выяснилось, все же возможно – говорю же, главное - оптимизм. Достаточно познакомиться с основным идейным вдохновителем чумовой и гипер-крутой аркадной автогонки от ASC Games, чемпионом заокеанской серии НАСКАР, идолом американских людей – Джеффом Гордоном. Данный парнишa и машину водить умеет, и в компьютер со времен Atari рубится, да и в ситуации на игровом рынке разбирается. А уж как улыбнется, так все толстыя американския девчаты... в общем, то, что надо. Поэтому ничего удивительного в том, что игрушка получилась просто замечательной и обязательно станет хитом, лично я не вижу.

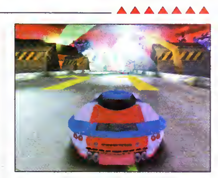


Физика будущего

Будучи особой, непосредственно близко придвинутой к соревнованиям stock-cars, Джефф Гордон, при создании игры алчно не упустил шанса предложить игрокам свое видение отдаленного будущего данных соревнований. По мнению "штатного" чемпиона к середине следующего столетия скучные овальные "наперегонки" сильно преобразятся. Естественно, в лучшую сторону.

Во-первых, на смену набившим оскомину овально-бетонным автомагистралям придут сверхскоростные трассы. Во вторых, скорости соревнований возрастут довольно дико. Вместо сегодняшних 220-240 километров в час, болиды будут развивать какие-то сумасшедшие 280-300 миль в час. На этом инновации не заканчиваются. Кузов автомобиля будущего коварные конструктора повадятся конструировать из жидко-твердого металла онля (вспомните душку Т-1000 из "Второго терминатора"). После неминуемых столкновений, которые на такой необузданной скорости не оставили бы от обычного автомобиля и мокрого места, мы получаем культурные вмятины, которые спустя некоторое время выпрямляются, придавая машине первозданный вид (видит мой вострый глаз – низкий закос под "Карму"). Однако и это еще не все.

Не мудрено, что при скорости 300 миль в час, даже любая, самая незначительная горка может стать вполне серьезной помехой продвижению вперед, без отрыва от покрытия трассы



всех четырех колес. Используя более русский язык – часты случаи непроизвольных взлетов. Возникает проблема управления автомобилем в воздухе, ведь так недолго улететь куда-нибудь совсем не на трассу. Она решена своеобразно. Стоит только колесам потерять связь с дорогой, как в дело вступают автоматически выдвигаемые крылья, которые превращают транспортное средство в летательный аппарат. Такова картина будущего НАСКАРА. Да-а-а, паренек-то американский, богат на воображение оказался, видать, не до конца его овалы озомбифицировали.

Знак качества

Часто бывает так, что некоторые компоненты отдельно взятого игрового произведения попросту не идут ни в какое сравнение с другими, исполненными на несколько инòм уровне. Вот и приходится нам с вами стыдливо закрывать глаза на недостатки, вполголоса бормоча: "Ладно, блин, привыкнем, главное ведь играбельность!". И разработчики, которые пар-



ни не промах, этим злоупотребляют. Они подсовывают игрокам поганое оцифрованное видео, неудобные интерфейсы, проблемное в перестройке управление, недоделанную графику. Естественно, если игровой интерес на высоте, то покатит. А если нет?

Но эта американская игрушка меня порадовала всеми частями своего тела, прямо заявив: "Я – редкостное исключение из правил!". Здесь все аспекты тянут "на отлично", и нет видимых изъянов. Вступительный ролик, к примеру. Он весьма содержателен и атмосферен. Интересные режиссерские находки, динамичная музыка. Кстати, качество оцифровки во время видеофрагментов, когда выступает Гордон очень высоко. Разработчики не стали мелочиться и при непосредственном участии гонщика создали клипы к каждой трассе, на протяжении которых, гонщик, принимавший самое непосредственное участие в разработке дизайна треков, ненавязчиво и сугубо серьезным тоном раскрывает нюансы их прохождения.

Нельзя не похвалить и интерфейс. Основное меню представлено на фоне реальных кадров из игры. Оно просто и функционально. Все необходимые настройки можно провести за пару минут, особо не напрягаясь. Примерно то же самое можно сказать об геймплее, о графике со звуком, но ниже.

Нюансы очень быстрых заездов

В очередной раз позволю себе откровенность. Я не встречал игры, быстрее XS Racing. Все-таки, триста миль в час – это не шутка. Но скорость не выглядит сколь-нибудь неогранично или натянуто в игре, ведь именно "под нее" затачивались игровые принципы, создавался алгоритм AI, конструировались треки и физическая модель поведения машин.

Какой резон создавать автомобили со столь впечатляющими скоростными характеристиками и запихивать их в тесные кольца, где они не смогут продемонстрировать и десятой доли своих истинных возможностей? Никакого! Вот почему в игре вы не найдете ни одного поворота более девяноста градусов. Трассы широкие, и это логично, ведь только так можно совершить обгон. Практически все виражи профилированные и максимально растянутые – чтобы не дай бог потерять скорость.

По сложившемуся мнению, гонки будущего не могут проходить днем. Это факт. Вот и наша игра активно ратует за данный тезис. Все десять треков принимают участников заездов ночью, встречая ненормальным, шизофреничским освещением в реальном времени. Нет на стадионах привычных мачт с прожекторами. Повсюду установлены разноцветные фонари, мигающие лампы и прочая светотехническая утварь, которая делает автодром больше похожим на гигантский танцпол. Сориентироваться в подобной кутерьме я по первому разу оказался просто не в состоянии. Однако стоит привыкнуть к причудам освещения... как сразу обращаешь внимание на дизайн трасс, (да, я неравнодушен к дизайну трасс!) и невольно им восхищаешься.

Как и предполагалось, без овалов тут не обошлось. Но черт с ними, с овалами, ведь остальные треки – настоящее произведение искусства. Чего стоит тот, пройти который можно двумя симметричными относительно центра путями. Представьте, все соперники (ушлые, но недоделанные) направляются вправо, а мы уходим влево, и без лишней сутолоки теоретически (а как повстречаемся, так и практически) обходим добрую половину оппонентов.

Каждая вторая трасса располагает так называемой полосой ускорения. Ей может быть некое подобие лихо закрученного серпантина или своеобразный аналог американской горки. Эти разгонные кривые длиннее стандартного пути, однако, дают такой мощный прирост скорости, что на полученном ускорении можно легко догнать нескольких оппонентов.

Это что касается дизайна. А ведь кроме него есть еще и задние планы, которые определяют лицо и оригинальность каждого трека. Как вы думаете, каковы в игре задники, а? Действительно, они весьма разнообразны и неповторимы. Для каждой трассы нарисованы оригинальные текстуры и созданы неповторимые объекты заднего плана. Ставлю рупь (с Раскольниковым, студентом из Питера честно заработали) - вы никогда не спутаете Industrial Strength и Pepsi 2000.

Управление машинами реализовано безо всяких ненужных потуг на симулятор, но в то же время не оставлено на уровне ненужного примитивизма. В каждом повороте возникает приятный занос, соблюдены и некоторые законы физики. Например, чтобы потери скорости были минимальны, необходимо проходить повороты по внешней дуге, стараясь уменьшить занос. Осваивается управление довольно легко, что для аркады неоценимо.

Просто rulez

Да, игра сработана качественно. И два последних аспекта ни под каким предлогом не позволяют к себе придраться.

О цветном свете, чумовых задниках мы говорили. А теперь вспомнимка про очень приличное для напичканной таким количеством спецэффектов игры быстродействии, тщательно





спроектированные модели автомобилей, натурально выглядящие повреждения кузова. Вроде как мелочи, но они отлично исполнены все вместе, что на фоне множества других игрушек подобного плана – большой плюс.

Звук и не мог быть плохим. Почему? Только потому, что контролировал создание игры Джефф Гордон. Ему ли не знать, как должен реветь двигатель сверхмощного автомобиля, как должны свистеть в поворотах покрышки, и как приветствует публика победителей. А что касается менее значительных звуковых эффектов и музыки, то и они тут все хороши.

Что и говорить, довольно редкий проект выпустили ASC Games. В игре все подчинено общей идее. Ничто не выпадает из стройного ансамбля. Все настолько хорошо что, поверьте мне, практически нет недостатков. Возможно, кому-то не понравится отсутствие режима многопользовательской игры. Думаю, это поправимо. Уж что-что, а деньги американцы делать умеют, и хорошей возможности выпустить какой-нибудь Multiplayer Edition не упустят.



А не убить ли нам Макрея?
или
Новые «симуляторы ралли»
как памятник программистской глупости

Леонтий Тютелев

V-Rally

Жанр	Аркадный автосимулятор
Издатель	Infogrames
Разработчик	White Park Bay Software
Требуется	Pentium 133, 16 Mb, 3D
Рекомендуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Multiplayer	Сеть, Модем

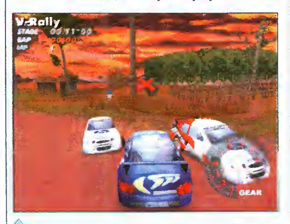
Boss Rally

Жанр	Аркадный автосимулятор
Издатель	SouthPeak Interactive
Разработчик	Boss Game Studios
Требуется	Pentium 133, 16 Mb, 3D
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Сеть, модем

Я не устаю восхищаться смелостью и напором людей, пичкающих нас, довольно разборчивых и привередливых компьютерных геймеров, игровым добром приставочного толка. Я снимаю шляпу перед этими храбрецами, когда полная приставочных идей финальная «на золоте» версия отправляется с воодушевлением в серию, а бизнесмены от игрушек лишь радостно потирают ладони в предвкушении прибыли, которой, по идее, быть-то и не должно. Но (приходит пора смеяться горькими слезами) американский Билл идет и покупает эту игру. Зачем, преследуя какую идею? Не понятно. Как не понятно и страстное увлечение янки (да, во мне блуждают проюгославские настроения) овальными многоборьями, пустынными «баджами», борьбой тетечек, закутанных в надувные тела сумоистов. Со стороны все это выглядит весьма забавно. Как и «адаптированные» для идиотов «симуляторы» ралли, в которых на кольцевых трассах (!) катаются сразу несколько оппонентов (!), хищно толкаясь и маневрируя.

Да, и народ программистский крайне темен. Можно ли назвать раллийной игру, в которой от одноименных соревнований остались только машины и (иногда) покрытия трасс?..

Впрочем, приставочный люмпен-пролетариат не привык копаться в своих, полных червей с броненосца Потемкина игровых щах (еще Sega Rally была «сугубо ралли»). Едят, в общем, стучат ложками, дабы налили еще. И ведь льют, да так, что через край плещет, обдавая зловонными брызгами ни в чем неповинных пользователей ПК. Налицо показательный случай преднамеренного поливания нас с вами кислой баландой приставочного происхождения, которая на этот раз сварена из раллийного топора. Обидно за нас, за ралли обидно, честное слово...



Избыточная поворачиваемость?

«А кто ты такой?» Воскликнет горячий приставочный сноб и, в порыве любовной к консолям страсти, полезет на меня, объективного рецензента. «Ты, ваще, кроме заднего сиденья троллейбуса где-нибудь сидел, ты, в натуре, «фа-фа» делал хоть?». Спокойно, товарищ. Как любил говаривать один учитель физкультуры перед началом перечисления своих спортивных достижений: «не в порядке саморекламы», скажу и я, что перед такими отчитываться не намерен, а дешевую модель поведения автомобилей в рассматриваемых игрушках сможет распознать любой, кто хоть раз играл в Colin McRae Rally или более древний Network Q Rally. Вот. Представленные игры – это не что иное, как дешевые аркады. Но не будет забегать вперед.

Итак, нашему вниманию представлены (как, разве еще не представлены)? В общем, чистой воды порт с Sony PlayStation, небезызвестный тамошний хит V-Rally (кстати, кто-нибудь скажет, что такое «В»?) и одновременно изданный для Nintendo 64 и нас с вами Boss Rally («босса» объяснять не надо).

Надо сказать, что появление на «Соне» небезызвестной Gran Turismo, подняло планку стандарта «симуляторов» для PlayStation чуть выше той, что существует для других консолей. Поэтому в очной дуэли между нашими ралли выигрывает V-Rally, что не суть важно, ибо в споре с ралли компьютерными обе эти игры вместе взятыми проигрывают, что называется без борьбы. В силу ряда причин...

Контролируемый занос?

Позвольте мне еще раз вернуться к теме неграмотности программистов и в данном свете оценить попытки авторов продемонстрировать нам, какими должны быть настоящие симуляторы ралли, да и, вообще (чего уж там мелочиться) - ралли как вид автоспорта. Держу пари, создатели рассматриваемых проектов в жизни не видели настоящих заездов, и не умеют водить машины. А если видели и умеют, и такое сделали, то «я пас» и, может быть, кто-нибудь объяснит, в чем дело?

Возьмемся для начала за игру попредставительней, от которой мы вправе были ожидать чего-то большего. V-Rally. Первые минуты общения с проектом настраивают на благодушный лад. И автомобили реальные (Subaru, Mitsubishi, Ford, Toyota и даже Peugeot со «Шкодой»), и характеристики указаны. Хотите о мощности справиться? Пожалуйста. Желали выяснить на какие колеса привод? Нет проблем. Вы спрашиваете, когда достигается максимальный крутящий момент – секундочку... вот! Иными словами, на уровне предгоночной подготовки все очень даже ничего. Можно при желании настроить необходимым

образом такие части машины как подвеска, рулевое управление, коробка передач. Но стоит начать игру, как понимаешь, сколь далекие от ралли люди ее создавали и как им было лень смастерить хотя бы что-то похожее на симулятор.

Обескураживает уже то, что на старте стоят четыре автомобиля. По всей видимости, авторы сочли, что гоняться по спецучасткам в гордом одиночестве – хлеб мазохистов и решили разукрасить будни раллийного гонщика по-своему. Что ж, стерпим.

Едем дальше - удивляемся больше. Трасса неожиданным образом замыкается, предоставляя нам уникальный шанс принять участие не в шоссейно-кольцевых, а в раллийно-кольцевых автогонках (справедливости ради, скажу, что классические СУ все же есть в процентном отношении к кольцевым 20 на 80). Причем, абсурд на зтом не заканчивается. Несмотря на то, что круги, естественно не изменяются со временем, присутствующий штурман (объясните мне, зачем он тут нужен) невозмутимо, раз за разом оповещает нас о надвигающейся крутизне поворота. Спорить не буду, зто удобно, но, сдается мне, не шибко логично.

Okay, с принципами V-Rally мы ознакомились. А как дела у другого рассматриваемого – Boss Rally? Дабы не играть с читателем в прятки, скажу сразу, еще хуже. Сразу пугает вступительный мультик. Там прыгают и совершают страшные кульбиты диковинные машины полуджипы.

Меню и вовсе встречает нас совсем тут неуместным курсором в виде дрели (кстати, здесь можно пользоваться мышью – прогресс!) и надписью Made in Seattle, которая, в принципе, уверенно расставляет все точки над i и заставляет нас готовиться к кольцевым трассам, в душе надеясь, что до пресловутых овалов дело все же не дойдет. Начинаем чемпионат.

Машины нам подсунули, само собой, не настоящие. Мало того, кроме пестрой расцветки эти тарантасы с раллийными автомобилями ничего общего не имеют. Некоторые вообще напоминают гоночные машины для шоссейных соревнований. Следуя старой приставочной традиции, игра просит нас (по идее восторженных и наивных) нажать пробел (хорошо, что не insert coin, если развивать теорию) для того, чтобы начать заезд. Затем происходит старт, и мы видим где-то впереди оппонента. Поначалу кажется, что он единственный, однако позже обнаруживает свое существование надпись «двадцатый» (зто о нас), которая и объясняет принципы такого ралли. За три круга нам необходимо догнать и обогнать как можно больше число из девятнадцати конкурентов, которые стартовали неизвестно откуда и едут непонятно куда.

Контрсмещение?

Несмотря на то, что выше я собственноручно отнес игры к разряду автоаркад, не откажу себе в удовольствии поглумиться над тем, что в лучших домах Европы называлось бы «физической моделью поведения автомобиля на трассе». Здесь обозвать ЭТО как-то по-другому, нежели ЭТО, не могу.

Дадим слово Boss Rally. Пусть начнет в зтом раунде как проигравший в предыдущем.

Как может вести себя автомашина, клиренс которой равен сорока сантиметрам, профиль покрышек – сантиметрам двадцати пяти, аэродинамика которой не уступит показателям настроенного трактора Belarus Brabus GT? Вы затрудняетесь ответить? Не утруждайте себя. Просто поиграйте в Boss Rally.

Любители автоспорта с замиранием сердца вспоминают цифры разгонной динамики адаптированных для ралли автомобилей. А как разгоняется машина в Boss Rally? Никак или же именно так, как и должна разгоняться машина с указанными выше характеристиками. В поворотах наш уродец переваливается так мило, так забавно! А как долго и деловито качается он на подвеске после наезда на кочку (или с очень плохими амортизаторами едем или вовсе без оных)! НО!!! В зтой игре мы сможем освоить такой прием как контрсмещение. Поясню. Перед тем как войти в вираж, необходимо резким движением руля направить автомобиль в сторону, противоположную направлению поворота, а затем резку повернуть его в обратном направлении. Так как в нашем подчинении полноприводный образец, возникнет снос обеих осей, называемый заносом. В Boss Rally такой занос приятен и контролируем. Позволяет безболезненно проходить виражи любой крутизны. В остальном мгла беспросветная. Доходит даже до того, что сквозь соперников можно проезжать.

Не лучше ситуация и с V-Rally. Здешние машины ведут себя не менее загадочно. Особенно хитра и непредсказуема реакция на повороты. До поры до времени машина очень туго перестраивается, но стоит скорости упасть, как начинают крайне резкие рывки из стороны в сторону. Автомобиль как бы говорит: «Ну, что поворота хотел, да! На, бери, получай свои повороты! Давай-давай, что резковато?! То-то!» Далее следует череда вымышленных, в смысле абсолютно рэндомно случающихся кувырков, и установка тела авто в ненужном направлении. Немного исправляют ситуацию настройки. Поставив максимально недостаточную поворачиваемость (гордо звучит, не правда ли?), можно будет получить приемлемое управление. Но хорошо ли зто – вот в чем вопрос.





Кольцевой СУ?

Давайте закроем глаза на закольцованность трасс и обратимся к их дизайну. Посмотрим, насколько хороши и неожиданны связки поворотов, каково покрытие.

Что касается Boss Rally, то тут все очень плохо, на редкость запущено и лечению не поддается. Даже, несмотря на то, что кольца не плоские, что в Boss Rally можно найти массу внезапных спусков и подъемов, которые совпадают с поворотами, все зто вкупе почему-то не делает поездку более интересной. Впрочем, не стоит думать, что даже зти дизайнерские находки – заслуга авторов. Перед нами плохо содранные копии известных автодромов. Я, например, без труда вычислил в одной из них очень популярную за океаном Laguna Seca. Что же касается покрытий дорог, то по внешнему виду они несколько отличаются, а вот по влиянию, оказываемому на поведение машин практически нет.

В V-Rally все наоборот. Трассы очень своеобразны и интересны. Для каждой предложены свои нюансы. Так Индонезия наверняка запомнится хитрющими связками поворотов, а Англия коварной ночной гонкой. Несколько портят ситуацию выступающие повсеместно обочины, в которые лучше не утыкаться. Никогда. В наличии разнообразные виды покрытий, изменяемые погодные условия и различное время суток. Игру зто разнообразит.

Но если вспомнить все того же Макрея, то трассы двух зтих творений покажутся нам с вами настолько неестественными и прямолинейными, что



лучше Макрея в данном случае не вспоминать.

Красавица и чудовище

Но довольно критики игрового процесса и его составляющих, давайте обратимся к графике и звуку. Быть может, тут найдется что-то, что сможет порадовать нас, уже впавших в депрессию.

Переводчик боевиков и ужасов конца восьмидесятых-начала девяностых с перманентно зажатым прищепкой в целях конспирации носом очень любил фразу: «Даже не думай об этом, №;$#@ собачье!» Данная формулировка не потеряла актуальности и сейчас, применительно к американской игрушке. Ни графика, на звук не способны порадовать придирчивого рецензента, они лишь очень грамотно дополняют личную характеристику Boss Rally, умело забивая последние гвозди в крышку гроба своего хозяина.

Вообще, Boss Rally имела все предпосылки для того, чтобы стать довольно красивой и, в некоторой степени, злободневной. Ведь авторы с самого начала заявляли, что ориентируются они исключительно на ускоренные персональные компьютеры, да королеву консолей – Nintendo 64. Поэтому трудно найти объяснения творящемуся в игре графическому произволу. Лично я не нашел ни одной более-менее приличной текстуры, ни одного сколь-нибудь детализированного объекта вдоль трасс. Повсюду царит редкостный примитивизм. На ум приходи сравнение разве что с недавним Test Drive Off Road 2 от Accolade. Однако та игра выглядела куда более симпатично, нежели наша. Лично я за последнее время не встречал более убогой графической реализации, чем в Boss Rally. Создается впечатление, что над проектом работали люди, совсем недавно освоившее программирование и знакомые с некоторыми графическими эффектами крайне шапочно. Свет маяка, который отчетливо виден в игре днем, представлен в виде длинного равнобедренного треугольника, прикрепленного и якобы-лампе.

Ситуация с V-Rally несравненно более благоприятна, что для портированного с Sony PlayStation произведения несколько необычно. Графика разительно отличается от оригинала. Естественно, стало выше разрешение и увеличилось быстродействие. Очень и очень неплохо смотрятся тени на трассе. Но на этом достоинства здешнего движка не заканчиваются. Приятно исполнены модели автомобилей. Отдельной похвалы заслуживают погодные эффекты, такие как дождь, снег, туман (одно непонятно – почему в дождь из-под колес машины летит пыль?). Каждая локация предельно детализирована. Текстуры нарисованы грамотно, и полигоны практически не выпадают. Налицо исключение из правила, гласящего, что порт редко бывает удачным графически.

Особняком стоит звук. Интерфейс обеих игр встречает нас разудалыми приставочными мотивами, которые затем перебираются прямиком в игру. Тут уж судить не буду – кому как. Но мне лично не понравилось.

Звуковые эффекты в Boss Rally, как не трудно догадаться, весьма скудного содержания. Это визг покрышек, треск загадочной подвески и скрежет кузовов. А зачем больше – картридж ведь не резиновый!

В V-Rally, в общем, получше, но озвучка штурмана – явный блин комом. Кажется, будто в наличии два штурмана. Один сидит впереди и указывает повороты, другой, вальяжно раскинувшись сзади, изредка вставляет в диалог что-то от себя. В остальном же, – довольно стандартная и, в принципе, неплохая звуковая гамма.

Театр абсурда

Пора поводить итоги, выносить неутешительный приговор двум очень незадачливым субстанциям которые хотели порешить вместе (только вместе) дядю Колю. Вот стоят два зти недоноска, каждый с множественными дефектами (один, правда, смазлив на лицо), что хоть сейчас в кунсткамеру отправляй, предварительно замариновав. Стоят и в ус не дуют. Им наплевать, они обладают депутатской неприкосновенностью (из разряда: «А вы знаете, почему Джо имеет прозвище Неуловимый?»). И вообще они не для нас. Не для нормальных любителей автосимуляторов и просто хороших аркад, которые хотя бы логичны. Это игры для извращенцев, живут которые сами знаете где. Представленные опусы от начала до конца – бездумная пародия на автосимуляторы вообще и на ралли в частности.

Эти поделки не представляют ровным счетом никакого игрового интереса (V-Rally в меньшей степени), что очень характерно отображено в соответствующей графе. У меня все, извините за объективность.

Альтернативное мнение: Reckless Driver

Да, горячие они, истинные симуляторщики. Чуть что не так, чуть где занос не такой или настройка липовая, – готовы убить и с землей сравнять. Я к чему клоню. Бог с ним с «Боссом», игре каменный крест на могилу, и точка. Сдается мне, что V-Rally почем зря коллега обидел. Простая ведь перед нами аркада – веселая и красивая. Оппоненты пихают, мы их «делаем», трасс много, машины разные. А он: «физическая модель, смещения какие-то». Не прав, в общем, товарищ симуляторщик.

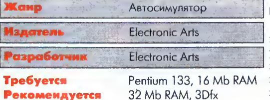
Считаю, что более справедливо было бы поставить этой игрушке оценку баллов эдак в 7.

Boss Rally
Игровой интерес ○○○○○○○○○○
Графика ●○○○○○○○○○
Звук и музыка ●●○○○○○○○○
Реализм ●○○○○○○○○○
Рейтинг **0.7**



Reckless Driver

Need For Speed High Stakes



Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts

Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Модем, IPX, TCP\IP

Это ГОСТ, товарищи. Это платиновый (не пластилиновый) стандарт, и ни один другой автосимулятор и близко не валялся. Все эти халифы на час лишь убивали время ожидания следующей серии вовсе не мексиканского сериала. Мы это отлично понимаем, конкуренты, бесясь в судорогах бессильной злобы, сознают, что серия NFS – это классика автомобильного жанра фарева, и все тут.

Сколько шума наделала последняя третья часть, помните? Как все восторгались убийственными задниками и наслаждались захватывающими погонями. Как злорадствовали, отправляя к подножью объектов у трассы перемигивающихся цветными сиренами копов. Как... да, зачем это вновь перечислять, вы и так все отлично помните. Так вот. Разработчики последней части игры сумели еще раз доказать свой статус святых коров (и быков), буквально за полгода сотворив *новую* игру. Надо быть подлецом, чтобы назвать High Stakes сборником дополнительных миссий. Это полноценное произведение.

Бабки пришли

Название красноречиво говорит, буквально кричит, размахивая буквами: "Внимание, в стане NFS революция. Великая июньская революция. Проклятый загнивающий коммунизм в неравной схватке свергнут молодым и амбициозным капитализмом! Нет халяве и дармовому распределению автомобилей. В NFS пришли деньги, и они теперь являются залогом успеха. Деньги решают все!". Об это кричит название. Лаконично, но вместе с тем предельно четко и ясно, как в контракте. Вы покупаете NFS, игру, в которой ставки высоки.

Итак, серия свернула на коммерческую тропу. Как это отразилось на игровых принципах? Элементарно. Появился столь модный нынче в автосимуляторах режим карьеры. Естественно, старые варианты игры, такие как Hot Pursuit (помимо простых погонь два новых режима), Tournament и Knockout выжили. Нельзя с корнем вырывать из произведения то, что буквально несколько месяцев назад предопределило успех игры. Просто теперь эти типы заездов отошли на второй план, заняв малопочетное место в режиме под простеньким и непритязательным названием Single Player Arcade. Номером один в игре значится уже упомянутый выше Carrier. О нем и поговорим.





В карьере

Начало игры в данном режиме не блещет ненужной тут оригинальностью. Игрок нищ и своей беднотой упивается, мотивируясь видом недоступных автомобилей и делая тяжкий выбор между доступными на первых порах BMW Z3 и Mercedes SLK. Наконец, перевешивает доброе имя одной из указанных немецких компаний, и процесс пошел. Карьера, полная взлетов и падений, надежд и разочарований началась. И поверьте мне, предыдущее предложение втиснуто сюда не ради красного словца. И то, и другое, и третье действительно будет сопровождать игрока во время путешествий по турам.

Каждый тур состоит из нескольких мини чемпионатов различного содержания. На первых порах это будут примитивные турниры. Далее появятся более интересные нокауты и до неприличия захватывающие дуэли. Получаешь золотые медали и, пожалуйста, проскочил в следующий круг соревнований.

Весь процесс построен таким хитроумным образом, что поначалу игрок перманентно испытывает острый бюджетный дефицит и ничего с этим не может поделать. Душа почему-то желает сразу BMW M5, да не тут то было. Довольствуйся пока маленьким родстером, траться на апгрейд да ремонт, и мечтай-ка лучше о наиболее реальном Chevrolet Camaro. Однако спустя какие то три тура внезапно появляются деньги. Вроде, самое время вложить их в покупку чего-то сверхмощного, но внезапный проигрыш в дуэли путает все карты. По крайней мере, со мной так и вышло.

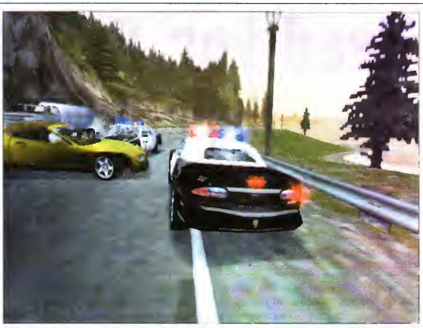
Я, вообще-то, человек амбициозный. Желаю всего и сразу. Поэтому



напрягался и везде брал золото (с брильянтами) и всех, не то, что на пол корпуса, я их на пол круга делал. В итоге, имеючи в гараже три машины, две из которых были "подкручены" по максимуму, я во всеоружии на максимально форсированном Camaro подошел к дузли, ставкой в которой являлся автомобиль участника. Вальяжно я отрывался и отрывался, бывало, врезался, но снова отрывался. А соперник, гнида, не отставал. Я начал нервничать и судорожно сжимать гейпад в руках. И ошибаться. В результате за полкилометра до финиша (как последний лох) повстречался с какой-то стеной и, прощай машина. Горячая африканская натура подвела меня сразу же после проигранного заезда. Ваш покорный хозяин, недолго думая, ломанулся в шоурум и купил на оставшиеся деньги новый, серийный машин. Проапгрейдил его до приличного уровня и, полный жажды мести, отправился отвоевывать хотя бы не свою, но машину. За горячность поплатился еще раз. У того черта был в распоряжении мощный "Ягуар", и совладать с ним было невозможно просто физически. Так, из преуспевающего бизнесмена я превратился в полубедного дельца, которому необходимо было плестись в низшие чемпионаты, дабы сколотить состояние на покупку и апгрейд авто необходимого класса (в некоторых турнирах есть ограничения). Не повторяйте моих ошибок, господа.

К слову, турниров в режиме карьеры тьма-тьмущая. Мало не покажется. Есть и новые машины, но их, к сожалению, не так много. А вот качеством берут, это бесспорно. NFS все ближе подходит к рангу симулятора. В меньшей степени физической моделью, в большей – вниманию к деталям настоящей машины. Вот вам наглядный пример.

Всегда и везде было так. Независимо от того, какая у машины коробка передач, автоматическая или механическая, количество ступеней в них было одинаково. Шестискоростной автомат – в порядке вещей. Но общеизвестно также и то, что в жизни автоматика всегда имеет меньшее число передач. Так, на одну и ту же машину



могут установить четырехскоростную автоматическую коробку или же шестискоростную ручную. Во всех виденных мною играх этому факту не придавали значения. Здесь придали. Выбор за вами. Можно взять медленную, но удобную самостоятельно переключающуюся трансмиссию, можно установить быструю, но требующую постоянных движений пальцами механическую. К слову, настоящие спортивные машины поставляются только с мануалкой, так что лучше привыкайте сразу.

Всем по кабине

Наконец-то, все игроки, независимо от акселератороисповедания и процессорных убеждений смогут сесть вовнутрь машины и насладиться достоверным видом от первого лица. В игру внедрен довольно убедительный трехмерный кокпит. Настолько убедительный, что при включенном свете фар загорается подсветка приборной панели. Пижонство скажете? А, по-моему, – профессионализм высшей пробы.

Как правдиво получается. За окнами ночь, присутствует свет фар, в салоне темно, мелькающие на торпеде блики придорожных фонарей в наличии, как и убедительная подсветка. Где вы такое еще видели или собираетесь? Только в NFS. Впрочем, я сбиваюсь на описание графики, а этому процессу по традиции отдают абзац, поэтому перейдем к игровому процессу.

Здесь революции, по понятным причинам, не произошло, но нововведения налицо. Первое и самое главное – в игру внедрена модель повреждения автомобилей. Без возможности починки на трассе, что очень честно и правильно. Справедливости ради, скажу, что алгоритм повреждений не доведен до ума. Некоторые поврежде-





ния действительно логичны (например, снос дорожного знака чреват деформацией кузова и ухудшенным управлением), некоторые демонстрируют весьма лояльное отношение к игроку со стороны разработчиков (лоб в лоб с препятствием на скорости под двести – и, как ни в чем не бывало, несемся дальше). Но, тем не менее, каждая гонка бьет по карману, заставляя оставлять в автосервисе минимально "полштуки баксов". Плюс ко всему - апгрейды и плата за участие в турнире – в строке "жанр" смело можно писать "+ менеджмент".

Кстати, возможность повреждения автомобиля во время гонки создает столь необходимый в современных серийных играх (когда примерно представляешь силу соперников и хорошо знаком с управлением игры) злемент случайности, который увеличивает игровой интерес. Первое место на ночной трассе и солидный отрыв от преследователей – не повод для спокойствия. Какое-нибудь навязчивое дерево запросто лишит вас фар, и поездка в кромешной темноте превратится в настоящую пытку. Думы о высшей ступени пьедестала придется отложить до лучших времен.

На порядок агрессивней действуют шофера-соперники. Воистину, в кабины спортивных автомобилей насажали амбициозных водителей отечественных "Самар" и "Газелей". В результате, характерной навязчивостью и подлостью соперники из High Stakes оставляют далеко позади своих собратьев по другим играм. Спасибо ли им за зто? Наверное, да, ведь теперь не только обогнать надо, но еще и с минимальными повреждениями (NFS ратует за принцип "чистой" езды).

Модель поведения машины на трассе не претерпела серьезных изменений. Крен в сторону аркадности не стал более или менее очевидным. Просто вид из кабины добавил еще одну степень реалистичности. В целом же все сохранилось на прошлогоднем уровне. Хотя нет, есть одно очевидное изменение. При переключении скоростей в ручном режиме постарайтесь сбросить газ. Ускорение в таком случае будет более эффективным.

Массовый психоз

А вот теперь официанты негры (интересно, откуда они взялись?) вносят лакомое блюдо – графику. У посетителей глаза лезут на лоб, и начинается самая настоящая истерика. Приходится спасать их, разжимая вилками зубы и вытаскивая наружу языки. Наконец, все приходят в норму, тяжело дыша, пиплы усаживаются по табуреткам и готовы слушать.

Главной фичей выступает свет и все, что с ним связано. Динамические тени, разноцветные источники, много разноцветных источников. Солнце. На нем я остановлюсь поподробней, хоть и жарковато.

Вспомните быстро, как мы раздражались, встречая в сотой подряд игре пресловутый зффект lens flare. Многие тогда истошно орали, что игры делают терминаторы, у которых вместо глаз камеры и что вообще апокалипсис крайне близок, и в 2000 году все форточки полетят. Иными словами - зто достало. Что мы видим в новом NFS? Здесь солнце ослепляет, целиком меняя палитру окружающего мира. Эффект грамотнейший. Достоин премии. Такая же ситуация с туманом и ночными гонками – зти графические приемы не выглядят натянутыми под возможности акселератора, они наводят на сравнения с реальностью.

Отдельного упоминания заслуживает проработка машин. Седан BMW M5 поражает подголовниками на задних сиденьях. На некоторых машинах можно ездить без крыши. А колеса-то какие! (Повторный приступ эпилепсии у созерцающих на табуретках).

А самое главное – все зто быстро и по-людски. Фирма веников не вяжет. Фирма делает игрушки!

В меню традиционный intelligent drum'n'base, во время гонки много до озверения похвальных зффектов и абсолютно непохожих друг на друга звуков моторов. Это я внезапно переключился на звук, который крут, как scored Батт-Хед.

Вы знаете, у меня есть дедушка – Reckless Biker-Тракторист, он тоже любит NFS и слезно просил разрешить что-либо от себя вставить. Путь напишет заключение.

Заключение (by Reckless Biker-Тракторист)

Я много игров перевидал на своем веку, но особо поклоняюся перед серией Need For Speed. И даже вторая часть мне понравилась. Правда, та, что с приставкой SE, да и поменее, чем первая. Hot Pursuit старому дедку тоже приглянулси, мянтов то я там пошугал. Что касается "Высоких ставочек", то и они мне по нраву, ведь наш фамильный стиль вождения – reckless driving имеет древние корни и как нельзя лучше подходит для принципов данной серии. Дед мой и прадед, внучок и дочка – все в душе "безудержные водителя". Ох, как сейчас помню, разгонит, бывало, отец бричку, так спасу-то педестрианам никакого и нету.

Мирные трассы, на которых люблю я беззлобно устраивать автокатастрофы, быстрые тачанки – зто мне по нраву. А тут еще полиция, да и деньжат подзаработать можно. В общем, принес мне внучок из редакции ягруху, и я затащился. Все при ней. И на лицо красна, и интересна. Стало быть, лучшая на сегодня. Я вам как стахановец говорю и обещаю еще статью написать про етих, ну как их...

Тут у деда начался маразм, и микрофон пришлось отключить. Играйте в NFS и можете считать меня продажным рекламным агентом, а зря. Просто игра очень хорошая.



Chaos Mage

ADOM: Ancient Domains of Mystery

Жанр	RPG
Разработчик	Thomas Biskup
Требуется	386, 1Mb RAM DOS, Windows 95/98, UNIX

Chaos vs. Law

...Позади был год борьбы. Впереди была победа... Сотворив заклинание, я телепортировался прямо в гущу существ Хаоса. Одним из двенадцати глаз я заметил несущегося на меня огромного балора - стража Хаоса - и взмахнул в его сторону фазовым кинжалом. Месяцы работы у горна и десятки волшебных свитков, потраченные на мой клинок, не пропали даром - игнорируя сверхпрочную шкуру, кинжал вошел в брюхо демона и поразил его насмерть с одного удара. Врата Хаоса предстали передо мной во всем своем безумном многоцветии. После минутного колебания я собрался с духом и шагнул вперед. Мир Анкардии остался позади... навсегда.

Я чувствовал себя как дома... в некотором роде. Чудовищная масса щупалец приблизилась ко мне, и голос внутри моего разума проревел: "ПрОхОдИ, дОсТоЙнЫй!". Щупальца скрылись в круговороте Хаоса, и я поплыл вперед. Несколько вечностей спустя гигантский рыцарь Хаоса преградил мне дорогу. "Я сКлОнЯюСь ПеРеД тОбОй, МоЙ лОрД!", - прогрохотал он и исчез в радужной вспышке. Теперь я чувствовал, что нахожусь глубоко во владениях Хаоса... Внезапно меня окружили неописуемо могущественные многоголовые существа. Рой голосов в моей голове зазвенел: "оДиН иЗ нАс, ОдИн Из НаС!". Существа ужаса и хаоса позволили мне пройти. Я спускался все глубже и глубже. Вдруг огромная тень накрыла меня, и я почувствовал присутствие Абсолютного Зла: "ДоБро пожаловать, ничтожный смертный!" Или... для создания соответствующего настроения: "ДоБрО пОжАлОвАтЬ, нИчТоЖнЫй СмЕрТнЫй! Хе-хе... Я почти удивлен, что ты прошел так далеко. Позволю себе представиться. Меня зовут Андор Дракон, я - абсолютный бог Хаоса, и мне доставит огромное удовольствие рАзДаВиТь ТеБя, КаК кЛоПа!". Тени рассеялись, и я увидел ЕГО...



Рогалики

Gameplay важнее графики - так считают поклонники компьютерных ролевых игр класса rogue-like, именуемых в народе "рогаликами". Все началось с древней игры, которая так и называлась - Rogue. Об одной из самых знаменитых игр этого класса, NetHack, "Навигатор" уже писал. Теперь же речь пойдет о самой популярной в нашей стране rogue-like RPG - ADOM. В отличие от NetHack, которая почти с самого начала была предметом коллективного творчества, ADOM является авторской работой одного человека, Томаса Бискапа (Thomas Biskup). С другой стороны, ADOM вобрал в себя идеи, предложенные фэнами, включая и автора этих строк. Последняя версия игры на момент написания данной статьи - ADOM 0.9.9 Gamma 10. Существует также pre-release: ADOM 0.9.9 Gamma 12. От версии к версии игра совершенствуется, добавляются возможности, сюжетные линии, новые монстры и предметы, устраняются ошибки и вносятся новые :) . Thomas Biskup уже несколько лет обещает выпустить версию 1.0 и опубликовать ее исходники, но благой идее мешает процесс постоянного совершенствования - за последние пару лет было обнародовано огромное количество Gamma-версий. Дата выхода Gamma 13 пока не определена - автор воюет с багами коммерческой версии игры - ADOM Deluxe.

Царство ASCII

Привыкшим к красотам 3Dfx "новым" геймерам кажется странным, как в ЭТО можно играть - при почти полном отсутствии графики?! Можно, но не рекомендуется людям с неразвитым воображением. Поиграв каких-то десять минут, вы обнаружите, что ASCII-символы перед вами расплываются и исчезают, открывая вашему взору каменные тоннели подземелий, мрачные леса и горы, подземные храмы и таинственные развалины, деревни и поселки. Разноцветные латинские буквы вдруг превращаются в сотни всевозможных монстров, стремящихся изничтожить не непонятный символ '@', а ЛИЧНО ВАС! Неожиданно вы осознаете, что отсутствие графики ничуть не мешает вашему погружению в игровой мир... Насколько это все интересно? Лично я проходил ADOM примерно два десятка раз. Мне кажется, что невероятная популярность ADOM объясняется тем, что это игра - шаг вперед по сравнению с традиционными rogue-like RPG. Это уже не просто зачистка подземелий от монстров - подобного и в аркадном Diablo хватает! В ADOM уже возможен role-playing.

Следствием "неграфичности" является некоторая усложненность интерфейса, который основывается на колоссальном количестве горячих клавиш и их сочетаний. Заметьте, что, например, "R" означает Shift+"r".

Второе пришествие Хаоса

На протяжении 6000 лет в Анкардии царил мир. До недавнего времени. Неведомые магические силы сотворили в отдаленных горах огромную сеть пещер. В этих подземельях, по всей видимости, находятся некие межпространственные Врата, сквозь которые из неизвестного измерения в Анкардию проникают ужас-

Атрибут	На что влияет
St (сила)	Сила удара и переносимый вес
Le (обучаемость)	Скорость роста умений и шанс выучить заклинание
Wi (сила воли)	Количество PP
De (подвижность)	Speed
To (здоровье)	Количество HP
Ch (харизма)	Отношение к вам монстров
Ap (внешность)	Цены в магазинах
Pe (чувства)	Восприятие мира и шанс нахождения скрытых дверей
Ma (мана)	Количество и скорость восстановления PP
HP (хиты)	Хиты, они и в Анкардии хиты
PP (энергия)	Тратится на заклинания
Speed (скорость)	Скорость передвижения и частота атак

Модификация базовых атрибутов в зависимости от расы

	St	Le	Wi	Dx	To	Ch	Ap	Pe	Ma
Drakeling	+1	-3	0	-2	+4	-1	-2	0	-4
Dwarf	+2	-2	+3	-2	+3	-3	-2	-1	-8
Elf, Dark	-3	+4	-1	+4	-5	-4	+4	+2	+6
Elf, Gray	-1	+3	-3	+4	-4	-3	+6	+3	+4
Elf, High	0	+1	-2	+3	-2	0	+4	+2	+2
Gnome	-1	+3	-1	+1	0	+1	-1	+1	+3
Human	0	+2	0	0	0	0	0	0	0
Hurthling	-5	0	-1	+4	+3	+2	+1	+1	-4
Orc	+3	-3	-1	0	+1	-5	-7	-2	-3
Troll	+9	-8	-5	-5	+8	-10	-8	-6	-7

ные и таинственные существа, сеющие хаос и разрушение. По такому случаю великий мудрец Хелавастр раскопал древнее пророчество, повествующее о Втором Пришествии Хаоса. В предсказании в качестве источника хаоса фигурировала Даркалорская горная цепь; еще там было сказано о герое-одиночке, который спасет мир. Весть о пророчестве быстро облетела Анкардию. Многим пришлась по вкусу идея спасения мира с сопутствующей славой и обеспеченной старостью. Хелавастр - тот чуть ли не первым рванул. Только вот пока никто не вернулся. Ну что, вы уже созрели, будете следующим?

Герой/Злодей

Персонаж может быть мужского или женского пола, причем ваш выбор повлияет на квестовую составляющую игры. Он может принадлежать к одной из десяти доминирующих разумных рас Анкардии: Human, Troll, High Elf, Gray Elf, Dark Elf, Dwarf, Gnome, Hurthling (aka Хоббит), Orc и Drakeling. Раса персонажа определяет его начальный alignment (мировоззрение). В ADOM он линейно изменяется от C- (Chaotic Minus), что примерно соответствует Злу в других играх, через нейтральное состояние N= (True Neutral) до L+ (Lawful Plus), соответствующего Добру.

Как и в большинстве RPG, персонаж обладает "профессией" - class. В ADOM их *двадцать*: Fighter (воин), Paladin (паладин), Ranger (рейнжер), Thief (вор), Assassin (наемный убийца), Wizard (волшебник), Priest (священник), Bard (бард), Monk (монах), Healer (лекарь), Weaponsmith (кузнец-оружейник), Archer (лучник), Merchant (торговец), Farmer (фермер), Mindcrafter (псионик), Barbarian (варвар), Druid (друид), Necromancer (некромант), Elementalist (маг-элементалист) и Beastfighter (боец). Таким образом мы получаем *две сотни* возможных комбинаций раса/класс. Причем никаких ограничений на совместимость не существует - даже тролль может быть волшебником, хотя и, хм... посредственным. В отличие от многих других RPG, в ADOM любой персонаж может носить любую броню и использовать любое оружие - если сможет его поднять ;).

Важное значение имеет Знак (один из 12 по числу месяцев: Book, Wand, Unicorn, Salamander, Dragon, Sword, Falcon, Cup, Candle, Wolf, Tree, Raven), под которым родился персонаж. Он дает персонажу те или иные преимущества, такие как: покровительство соответствующих богов, увеличенное значение некоторых атрибутов, умелость в обращении с оружием и т.д. Возможны также и знамения при рождении, но их смысл геймерам до сих пор не ясен.

Возможности вашего персонажа определяют девять атрибутов (см. врезку 1), значения которых варьируются от 1 до 99. Но в самом начале вашей карьеры они не могут быть больше 20 (с учетом расовых модификаций, см. врезку 2), т.к. определяются в результате условного броска двадцатигранной кости 1d20 (от 1 до 20). В ADOM существует множество способов повысить значения атрибутов, начиная от умения Athletics и заканчивая... ну... сами увидите ;).

В соответствии с выбранными классом и расой персонаж получает некоторый набор умений (скиллов). Всего в ADOM таких умений сорок.

Некоторые из умений более полезны, другие - менее. Для использования некоторых требуются соответствующие инструменты. Одни умения надо специально применять (Smithing, Pick Pockets), а другие (Alertness, Healing) дают эффект самим своим наличием. По ходу игры вы сможете обучиться некоторым из них у дружественных NPC. Степень владения умением определяется в процентах - от 1 до 100.

Играть мы начинаем персонажем первого уровня, но впереди у нас огромная перспектива роста - до *пятидесятого*. По достижении каждого нового уровня

Умение	Перевод	Эффект
Alchemy	алхимия	создание снадобий (potions)
Alertness	настороженность	некоторая защита от внезапных атак, ловушек
Appraising	оценивание	оценка "качества" предмета
Archery	стрельба из лука	бонус при стрельбе
Athletics	атлетика	раскачка атрибутов
Backstabbing	удар в спину	бонус при внезапном ударе по невраждебному существу
Bridge building	строительство мостов	
Climbing	лазание	
Concentration	сосредоточение	увеличение скорости восстановления PP
Cooking	приготовление пищи	трупы становятся cooked и не портятся
Courage	отвага	помогает сражаться в окружении
Detect Item Status	определение состояния предмета	cursed/uncursed/blessed
Detect Traps	обнаружение ловушек	
Disarm Traps	обезвреживание ловушек	
Dodge	уклонение от удара	бонус к DV
Find Weakness	отыскание слабых мест у противника	больше критических попаданий
First aid	первая помощь	остановка кровотечения
Fletchery	изготовление стрел	
Food preservation	сохранение пищи	скорость порчи трупов, вероятность получить труп при гибели противника
Gardening	садоводство	
Gemology	знание драгоценных камней	идентификация и нахождение драгоценных камней
Haggling	торговля	попытка сбить цену в магазине
Healing	лечение	увеличение скорости восстановления HP
Herbalism	знание трав	идентификация трав
Listening	слух	
Literacy	грамотность	вероятность заучить заклинание/прочесть свиток
Metallurgy	металургия	идентификация слитков
Mining	шахтерское дело	влияет на сохранность кирки (pickaxe) и скорость проходки
Music	музыка	приручение монстров
Necromancy	некромантия	создание нежити
Pick locks	взлом замков	
Pick pockets	воровство	
Smithing	ковка	улучшение металлических предметов
Stealth	незаметность	
Survival	выживание	добыча пищи в путешествии по карте
Swimming	плавание	
Tactics	тактика	усиление модификаторов тактики
Two weapon combat	сражение с оружием в обеих руках	
Ventriloquism	чревовещание	отпугивание монстров страшным голосом
Woodcraft	знание леса	

вы сможете улучшить ваши умения. У каждого класса есть свои уникальные способности, обретаемые на 12, 18, 25, 32, 40 и 50 уровнях.

После окончания процесса генерации персонажа вы можете ознакомиться с его происхождением (background).

Ваши родители - искатели приключений. Дела у них шли не слишком хорошо, но они были достаточно способными, чтобы выжить. Они прекрасно заботились о вас в детстве. Несмотря на все обстоятельства, ваше детство было счастливым. В юности вы много работали над тем, чтобы впоследствии стать богатым и знаменитым. Из-за этого вы проводили мало времени со сверстниками. В начале вашей взрослой жизни вы перепробовали множество занятий, что расширило ваш кругозор, и, наконец, решили стать Священником.

Вот вы и готовы к приключениям, а приключения готовы к вам.

Анкардия

И вот, наконец-то, перед вами открывается панорама обширной горной долины... В отличие от большинства других игр такого рода, в ADOM присутствует обширная карта мира с горами и холмами, пещерами и подземельями, реками и озерами, лесами и болотами, поселками и отдельными строениями. По черным горам можно путешествовать, если у вас в inventory есть набор альпиниста (*climbing set*), а зайти в реку или озеро и не утонуть можно, умея плавать (skill Swimming) или надев магический "акваланг". Одни объекты на карте можно увидеть сразу, другие обнаруживаются путем поиска ("s"), а о третьих можно узнать от NPC. Зайти куда-либо можно, нажав ">". Локации состоят из одного или нескольких уровней, но есть среди них одна с бесконечных количеством "этажей". Большинство уровней генерятся случайным образом, но некоторые предопределены и не меняются от игры к игре. Только одно подземелье в ADOM подвержено постоянным изменениям в ходе одной игры...

Орудия "труда"

В ADOM имеется сотни и сотни *видов* объектов и почти бесконечное число их разных экземпляров. Тут Diablo и рядом не стоял!



Когда вы в первый раз находите предмет какого-то вида, вы видите только его описание. Например, *worn boots* (поношенные сапоги). Если ваш персонаж владеет умением Detect Item Status, то он с некоторой вероятностью способен определить его *состояние*. Предмет может быть благословенным (blessed), нормальным (uncursed) или проклятым (cursed):

Blessed - Усиление эффекта или принципиально лучший эффект

Uncursed - Нормальный эффект

Cursed - Ослабление эффекта или опасный эффект

Это всеобщее правило, применимое ко всем предметам, хотя есть и исключения.

Если вы экипируете персонажу cursed предмет, например, дадите в руку проклятый меч, то убрать его обратно в inventory не удастся до тех пор, пока не будет снято проклятие. В ADOM есть множество способов снятия проклятия, самым простым из которых является использование *scroll of uncursing*.

Узнать про предмет все (если это не артефакт) можно при помощи *scroll of identify* или соответствующего заклинания.

Скрытые свойства артефактов узнаются при помощи *scroll of great identify*. К таким свойствам могут относиться: slayer, permanently cursed item, grants luck, returns when thrown и т.д.

Идентифицируя worn boots, мы можем узнать, например, что это uncursed seven league boots [-1, +2] (семимильные сапоги).

У новичков часто возникают вопросы, что конкретно означают плюсы и минусы в обозначении доспехов и оружия? Какой из них что означает? Например, что лучше: щит [+0,+5] или [+2,+3] и для чего? Дело в том, что описание предмета вида (+-a, +-b) [+-c,+-d] означает:

+-a бонус к вероятности попадания

+-b бонус к повреждениям

+-c бонус к DV (аналог AC - если не пробил DV, то не попал вообще)

+-d к PV (если прошла атака по DV, то списанные хиты уменьшаются на PV)

Текущие значения DV/PV можно увидеть в левом нижнем углу экрана. Эти характеристики предметов можно поднять свитками *scroll of defence, protection, increase melee accuracy, increase melee damage*. Запись {e+-f} означает, что атрибут e изменяется на величину +-f.

Второй способ совершенствования оружия и брони (только для металлических предметов) - это т.н. *расковка* (как много в этом слове! ;)), производимая при помощи использования умения Smithing. Как это делается? Предусмотрена возможность превращения добытой руды (ore) в слиток (ingot). При необходимости можно снимать с предметов ржавчину (rust). Для проведения "расковки" нужно иметь в inventory наковальню (anvil). Требуется встать на горн (forge), взять в руку любой молот (hammer, warhammer), нажать "A"pply, выбрать Smithing и обрабатываемый предмет. При необходимости выбрать ingot соответствующего металла.

Предметы и их обозначения

[	Всевозможные доспехи и одежда
*	Камни: драгоценные и простые
`	Амулеты и ожерелья
]	Рабочие инструменты
(	Мечи, булавы, посохи и т.д.
}	Луки, арбалеты, пращи и т.д.
/	Стрелы
=	Кольца
\	Волшебные жезлы
!	Бутылочки
?	Свитки
~	Наручни
%	Пища
$	Золото
{	Музыкальные инструменты
"	Книги

Все предметы, кроме артефактов, не вечны. Они ржавеют (rusty) и ломаются (broken); их может уничтожить вода, огонь или кислота. Но вы можете предпринять определенные действия для их защиты, например, сделать их нержавеющими. От повреждения содержимое inventory спасают некоторые магические и обычные предметы.

Если какие-то вещи вам не нужны, то вы легко сможете их продать в магазинах соответствующей специализации просто бросив их на пол ('d').

Магия

В игре вам доступны десятки заклинаний, которые могут быть боевыми, информационными, лечащими и т.д.; список этих достижений магической мысли пополняется от версии к версии. На их применение расходуется power points, количество которых варьируется в зависимости от того, какой герой какое заклинание кастует.

Любопытно, что одно и то же заклятье может называться по разному для "магических" (Arcane) и "клерических" (Clerical) классов. Например, для Wizard'а оно может называться *Magic Missile*, а для Paladin'а - *Minor Punishment*.

Чтобы кастовать заклинание, его сначала надо заучить (прочесть - 'r') из волшебной книги. Теоретически, персонаж любого класса может использовать магию, но некоторым это делать сложнее, чем другим. Например, у Troll Barbarian даже при Literacy 100% книги заклинаний чаще просто взрываются в руках.

Модификатор стоимости заклинания в PP

Class	Arcane	Clerical
Wizard	x1	x2
Elemantalist	x1	x2
Necromancer	x1	x2
Priest	x2	x1
Druid	x2	x1
Paladin	x2	x2
Остальные	x3	x3

Заучиванием вы "запасаете" заклинания для дальнейшего использования. Больше читаете - больше запасаете. Рано или поздно вы исчерпаете энергию книги, и она исчезнет. Заученное заклинание готово к применению - если у вас хватает power points. Чем чаще вы используете то или иное заклинание, тем выше становится ваш уровень владения им, т.н. эффективность. На силу и область действия заклятий, кроме того, оказывают влияние показатели Wi, Le и уровень персонажа.

Заклинания могут порождать некоторые любопытные побочные эффекты. Например, *Frost Bolt* может заморозить воду, а *Fire Bolt* может поджарить пищу.

В игре присутствует и псионика (здесь она называется mindcraft), доступная, правда, единственному классу - Mindcrafter.

Чего тебе надобно, старче?

Простой вопрос "What do you wish for?" заставляет трепетать сердца поклонников ADOM. Рано или поздно (лучше, конечно, пораньше), вы столкнетесь с уникальной особенностью этой ролевой игры - исполнением желаний. Наиболее доступным источником подобной халявы являются цветные лужи (pools), на которые иногда можно набрести в подземельях. Если вы будете пить из них, то, рано или поздно, лужа либо высохнет, либо исполнит ваше желание. Но этот процесс довольно опасен. Не пейте слишком много - можно и козленочком стать :) , в том смысле, что, кроме полезных эффектов, от лужи можно получить и кучу крайне неприятных. Надежным источником исполнения желаний являются крайне редкие *wand of wishing* и *blessed ring of djinie summoning*.

Пожелания допускаются двух видов: вы можете пожелать или конкретный предмет, или нечто достаточно неопределенное. Самое популярное (судя по опросу на моем сайте) желание первого рода - 'phase daggers' (рекомендации ведущих манчкинов!). Заметьте, что пожелав, 'dagger' вы получите один предмет, а не несколько, как в случае с 'daggers'. Некоторые предметы (например, *girdle of giant strength*) считаются настолько ценными, что вы в любом случае не получите больше одного экземпляра.

Что касается второго типа желаний - просите злата (только не ошибитесь в написании gold - может получится забавный результат), силы (power), друзей (friends), излечения (healing), скорости (speed) и т.д. Вы можете так же пожелать себе обрести новые умения или призвать существо определенного вида.

Считается, что phase daggers - лучшее оружие в игре. Следовательно, вам надо *пожелать* их в первую очередь. Среди других популярных *желаний* - *Potions of Education*, *Girdle of Giant Strength*, *Scrolls of Chaos Resistance* и т.д.

Что бы там ОНИ не говорили, нельзя желать желания.

Темные силы нас злобно *корраптють*

Вторжение Хаоса в Анкардию не проходит незамеченным. Его исходящие из глубоких подземелий эманации пронизывают весь мир, подобно радиации. Их длительное воздействие приводит к тому, что все живое (и ваш герой) подвергается чудовищным мутациям - *корраптам* (corruptions). Существует несколько десятков различных мутационных эффектов. Каждому сопутствует не только отрицательное влияние, но, зачастую, и положительное. Например, выросшими рогами вы сможете пользоваться в бою, хотя они не украшают ваш внешний вид. И все же, каждая последующая мутация приближает вас к полной деградации - превращению в полностью подчиненный Хаосу сгусток бесформенной плоти.

Помните, что сочетания mana battery и wands, poisoned hands и potions приводят к печальным последствиям! Впрочем, от сочащегося из рук яда помогают плотные перчатки (thick gauntlets).

Излечение от corruption возможно путем применения *(blessed) potion of cure corruption*; *(blessed) scroll of chaos resistance* или в результате выполнения квеста Великого Белого Единорога.

Боги: леди энд джентльмены

Бог, которому поклоняется (или не поклоняется) персонаж, определяется расой и alignment'ом последнего. Всего их *двадцать семь* (плюс еще *один*)! Боги очень любят, когда верующие жертвуют ("O") им на алтарях разнообразные материальные ценности. Особенно они уважают золото и артефакты. Так можно добиться расположения божества, и оно станет откликаться на молитвы ("_"), помогая последователям, - кормить или лечить их в случае возникшей необходимости. Очень важно подкреплять молитвы новыми подношениями, так как бог может разгневаться и, например, проклясть все ваши предметы. Добившись исключительной близости к богу (extremely close to), персонаж получает шанс стать *Чемпионом*. Для этого необходимо получить мировоззрение C-, N=, L+ - в зависимости от предпочтений бога - и помолиться ему. Так можно получить постоянное благословение (Blessed), артефакт в подарок и иммунитет от одного из видов атак. Впрочем, божества Хаоса добавляют к этому набору пару коррраптов.

Пожалуй, самое полезное, что можно получить от бога - это превращение простой воды в святую. Для этого надо всего-то положить *potion of water* на алтарь из соответствующего вашей вере материала (C - обсидиановый, N - гранитный, L - мраморный). Если ваши отношения с богом в норме - получите *potion of holy water*. Собирайте воду, это потенциальная святая вода! Погружение в нее любого предмета ('!') благословляет его (он становится blessed), что усиливает его действие. Например, *uncursed potion of gain attributes* дает +1 к одному из атрибутов, а *blessed potion of gain attributes* - +1 ко *всем* атрибутам!

Map of the Drakalor Chain
Updated for ADOM version 0.99 gamma 8

Hack & Slash

В ADOM включено огромное количество разнообразного оружия, и каждому классу свойственно лучшее умение владеть тем или иным его видом, от которого зависит скорость роста т.н. оружейных умений (weapon skills). Их уровень растет с ростом числа успешно нанесенных ударов.

Уровень	Название
0	unskilled
1-3	basic
4-7	skilled
8-9	excellent
11-14	Mastery
15	Grand Mastery

С ростом степени владения одним из видов оружия вы увеличиваете вероятность попадания, наносимые повреждения и степень вашей защиты. Конкретные бонусы зависят от класса оружия.

Посмотреть текущее состояние оружейных умений можно, нажав Ctrl+w.

Дети подземелий

На ком же, собственно, можно применить весь этот арсенал истребления? Такого безумного количества разнообразных форм жизни (и нежити) нет, пожалуй, ни в одной другой игре. Это и понятно: нет графики - нет проблем с введением в игру очередного чудовища. Графику заменяет замечательное словесное описание. Вот, например, описание одного из NPC:

В мире есть два сорта могущественных волшебников: хорошие архимаги и плохие маги Хаоса. К сожалению, Ялгаш принадлежит ко вторым. Его лицо, излучающее могущество, перекошено невыразимой яростью, а руки искалечены, но полны магии. Его пристальный взгляд устремлен на вас, в размышлении о том, кто вы такой. Но это не имеет особого значения. Он создает Армии Хаоса, вот создаст еще немного - и прикажет им УНИЧТОЖИТЬ ВАС!

Все монстры делятся на большие группы, и каждая из них обозначается одной из латинских букв. Например, 'D' - это драконы, 'T' - тролли, а 'F' - фантастические существа. Внутри каждой группы монстры различаются между собой по цветам. Темно-красный 'D' - это древний красный дракон, а светло-красный - детеныш дракона. Если же существо посто-

янно меняет цвет, то это оно кармическое. Руки прочь от karmic-существ, прикосновение к ним опасно! Бейте их из луков или заклинаниями.

Среди монстров вам могут встретиться существа, имеющие собственное имя. Именованный монстр - верный признак наличия артефакта на этом уровне подземелья.

Кстати, на всех уровнях подземелий постоянно генерятся новые монстры. Не пытайтесь полностью "зачистить" все на своем пути!

Всегда есть некоторая вероятность (она повышается с ростом умения Food Preservation), что после смерти противника вам достанется его бездыханное тело. Останки некоторых существ вполне съедобны и даже могут добавить вам особые способности или усилить атрибуты. Например, съев blink dog вы сможете контролировать телепортации, а обед из quickling'ов значительно увеличит вашу скорость (Speed).

Начинающим приключенцам

Вот несколько советов, которые могут сильно облегчить вам жизнь. Для начала добавьте в файл adom.cfg строки:

Auto_Pickup='=!~"*$?"\'
Fast_More = true
No_Book_Spellcasting = true

Что они означают? Вы автоматически будете подбирать кольца, бутылочки, книги, драгоценные камни, деньги, амулеты, свитки и жезлы. Продолжить показ длинного сообщения (функция more) можно будет любой клавишей. При чтении книги заклинаний для заучивания вас не будут переспрашивать о том, не хотите ли вы скастовать его прямо из книги. Для ускорения загрузки/генерации определите в том же файле параметры Name, Race, Class, Sex. В этом случае программа не будет у вас их уточнять.

Не забывайте о пропитании! Не уходите в данжон, не имея хотя бы три рациона. Множество приключенцев погибли от голода!

Высокая скорость (Speed) персонажа часто является ключевой характеристикой для победы. В игре есть место, где ее можно сильно (на сотню-другую пунктов) поднять, но попасть туда можно только *очень* легким существам. Попробуйте поискать ('s') в лесу...

Недалеко от отправной точки игры есть место, где монстры *всегда* будут сильнее тебя.

В Rift можно залезть, только являясь специалистом в лазании и имея большую силу воли.

Древний дварф в Caverns of Chaos знает практически все про эти подземелья, и у него можно получить несколько квестов. Не стесняйтесь спрашивать.

Пройти стену огня можно, располагая его символом.

В Пирамиду можно войти только достаточно опытным приключенцам... но не слишком опытным.

Unarmed fighting	Рукопашный бой
Daggers & knives	Кинжалы и ножи
Clubs & hammers	Дубинки и молоты
Maces & flails	Булавы и цепы
Swords	Мечи
Axes	Топоры
Whips	Кнут
Pole arms	Алебарды
Twohanded weapons	Двуручники
Staves	Посохи
Slings	Пращи
Bows	Луки
Crossbows	Арбалеты
Thrown axes & hammers	Метательные топоры и молоты
Thrown daggers	Метательные кинжалы
Thrown rocks & clubs	Метание камней и дубинок
Thrown spears	Бросание копий
Boomerangs & scurgari	Бумеранги
Shields	Щиты

Каким персонажем начать играть? Я бы посоветовал Gray Elf Priest, хотя тут у каждого свои предпочтения. Но этот выбор неплох даже для начинающего. Priest неплохо сражается, великолепно творит заклинания и изначально умеет Detect Item Status (может определять, проклят или благословлен предмет). Эльфы живут долго и, следовательно, меньше страдают от магического старения.

Рассказ приключенца

После столетнего обучения, став магом начального круга, я прослышал о Пророчестве. Я не слишком верил подобным россказням, но решил попытать счастья в районе Дарkалорской Цепи. Тогда я был полон амбиций, хотя знал всего три заклинания. Мне казалось, что в пещерах я обнаружу разгадку древних тайн, смогу найти новые заклинания и артефакты, приобрету могущество... Мне посоветовали поговорить со старейшиной деревушки Териньо, чтобы узнать больше о Даркалорской Цепи. Туда я и отправился с 60 золотыми в кармане. Придя в Териньо, я встретил местного друида, Гут'алака, который попросил меня убить друида-отступника Киитракса, прячущегося в близлежащих пещерах. В деревенском пруду я, к своему удивлению, обнаружил детеныша водяного дракона по имени Блуп. Глупая тварь за пять бутылок морковного сока и обещание поискать его мамашу научила меня плавать. Какая-то маленькая девочка со слезами на глазах попросила найти ее маленькую собачку, убежавшую в пещеры к северу от деревни. На собачку мне было наплевать, но я запомнил, как идти к тем пещерам, рассчитывая впоследствии их исследовать. Потом я направился к местному старосте. Поговорив по дороге с шери-

Caverns of Chaos

Уровень	Достопримечательность
1	Вход, разветвление
3	Соединение
4	Арена (The Arena)
6	Большая пустая пещера
8	Strange Item
11	Город дварфов (Dwarven Town)
14	Ancient Scythe, разветвление
15	Живой лес/Залы дварфов
16	Соединение, Khelavaster
18	Кладбище (The Graveyard)
20	Храм Воды (Temple of Water)
24	Banshee
28	-
27	Стена огня
25	-
29	Вечный Страж (Eternal Guardian)
31	Казино (Casino)
32	Подъем к Темному Горну (Dark Forge)
33	Боевые кролики (Battle Bunnies)
35	Повелитель Котов (Cat Lord)
38	Храм Воздуха (Temple of Air)
43	Храм Земли (Temple of Earth)
45	Забытый город
47	Спуск к Храму Маны (Temple of Mana) и к логову Голубых драконов
48	Пять Замков (Seals)
49	Ледяной уровень (Frictionless level)
50	Врата Хаоса (The Gate)

фом, узнал, что поблизости бродит банда рейдеров, и что за голову ее вожака, Кранача, назначена большая награда. Наконец, я добрался до старосты, и тот сказал, что источником волн Хаоса, по всеобщему мнению, являются пещеры далеко к западу от этого места. Разозленный, что получил от него так мало информации, я покинул деревню, задержавшись только для покупки двух пищевых рационов в местной лавке, что почти истощило мои денежные запасы. Я направился по холмам на юг и через некоторое время заметил к востоку странный вход в пещеру. Там было темно. Сотворив заклинание света и убив кинжалом некстати подставившуюся гигантскую крысу, я начал исследовать подземелье. Результат был печальный - немного золотых и несколько убитых крыс и кобольдов. На втором уровне я неудачно попал в комнату, полную орков - пришлось кастовать огненную магию, что полностью исчерпало запас моих магических сил. Пробившись назад к лестнице, я поднялся обратно на первый уровень и замер, пораженный: пещера была другой! Я бросился на поиски второй лестницы и, найдя ее, выскочил на поверхность. Местность снаружи не изменилась, непостижимым образом менялась только пещера. Успокоившись и подлечившись, я вернулся в эти бесконечные пещеры и потратил некоторое время, переходя с первого на второй уровень и обратно для набора небольшого боевого опыта. Попутно разжился и некоторым количеством странных предметов: бутылочек, свитков и даже амулетов. Прочтя освященный свиток идентификации, я узнал, что они из себя представляют. Найденная книга содержала полезнейшее заклинание телепортации - я выучил его незамедлительно, после чего совершенствовался в его применении до тех пор, пока книга не растворилась в воздухе. К этому времени я проголодался, пришлось утолить голод пищевым рационом. На закуску у меня было печенье, в котором обнаружился клочок бумаги с надписью "Говорят, что фазовые кинжалы - самые лучшие". Отдохнув, я вышел из странных пещер и начал исследовать окрестности. Недалеко от Териньо обнаружилось еще одно очень подозрительное поселение с непроизносимым названием Лавенилотехл. Зайдя в него, я тут же подвергся нападению каких-то местных хамов, которых оставил отдыхать на окраине в хорошо прожаренном виде.

Деревня оказалась достаточно оживленным поселением изгнанников. За мной увязался какой-то ратлинг, Ширек, предлагающий купить у него ключи. В лавке местного орка Барнабаса оказалось много полезных вещей, но по самым грабительским ценам, так что покупки было решено отложить до лучших времен. Совершенно случайно я набрел на главу местной воровской гильдии. Я показался ему заслуживающим доверия и был обучен искусству делать чужую собственность своей ;).

Умения, которые можно приобрести в ходе игры

Умение	Где/Кто	Условие
Backstabbing	Гладиатор Барт	Golden Gladius
Bridge building	Плотник или его книга	Quest
Climbing	Глава Воровской гильдии	Членство в Воровской гильдии
Courage	Старый варвар	L, N
Detect Traps	Глава Воровской гильдии	Членство в Воровской гильдии
Disarm Traps	Глава Воровской гильдии	Членство в Воровской гильдии
Healing	Лекарь/Безумный доктор	Quest L/Quest C
Literacy	Старый дварф	Quest
Pick locks	Глава Воровской гильдии	Членство в Воровской гильдии
Pick pockets	Глава Воровской гильдии	N, C
Smithing	Кузнец дварф	
Stealth	Глава Воровской гильдии	Членство в Воровской гильдии
Swimming	Блуп, водяной дракон	potions of carrot jouce
Tactics	Гладиатор Барт	Golden Gladius
Two weapon combat	Гладиатор Барт	Golden Gladius

На пути из Лавенилотехл на меня напали те самые рейдеры, о которых упоминал шериф. Они явно не привыкли ко встречам с магами пятого уровня и полегли вместе с лидером под огненными потоками моей магии. Прихватив голову предводителя рейдеров, я вернулся в Териньо и получил за нее неплохое вознаграждение - 3000 золотых. Теперь можно было продолжить прогулки по окрестностям.

Пещеру черного друида я нашел быстро, она находилась прямо на восток от Териньо... Я продвигался вниз, убивая все на своем пути и собирая все ценное, когда набрел на странное черное озерцо. Решив напиться, я глотнул воды и вдруг услышал глас с неба: "Чего ты пожелаешь?" Я был очень удивлен, но, вспомнив сообщение в печенье, ляпнул первое попавшееся: "Фазовые кинжалы!"

Мгновение спустя я почувствовал, что заплечный мешок потяжелел! Открыв его, я обнаружил три серых кинжала с лезвиями, сделанными, как мне показалось, из смеси тумана и лунного света. Это было действительно красивое оружие. Один из этих кинжалов я пронес через все приключения, и он со мной до сих пор ...

В том же подземелье я нашел первый обсидиановый алтарь Богини Темных Эльфов, королевы всех пауков, Lolth. На этом алтаре я принес в жертву 1000 золотых, дабы приобрести благосклонность моей богини. Хе-хе... Ее фавор позволил мне освящать на алтаре воду и определять с его же помощью состояние предметов.

На самом дне пещер я нашел друида-ренегата, который при помощи сил Хаоса обращал к себе на службу животных. С ним было нелегко справиться, но магия и игнорирующий броню фазовый кинжал сделали свое дело. Стоя над трупом поверженного врага, я увидел свой первый артефакт: Black Torc. Впоследствии стало понятно, что эта вещица не такая уж и мощная, но тогда я был восхищен. Впрочем, взяв его в руку, я быстро понял, что предмет проклят, - пришлось окропить его святой водой (свитка снятия проклятия у меня тогда не было).

Тело я принес в Териньо как доказательство победы, но получил за выполнение задания какой-то хлам. Только потом я узнал, что друид меняет (далеко не всем) трупы высших приверженцев Хаоса на бутылочки состава, излечивающего от последствий разлагающего прикосновения сил Хаоса.

Дальнейший мой путь лежал на север к маленькой пещере, ранее замеченной мною на склоне горы. Увиденное поразило меня. Нет, там не было ничего сверхъестественного, за исключением того, что тамошние крысы, орки и кобольды были сильнее меня! Мне пришлось пустить в ход самые сильные заклинания и полностью растратить запас маны на пути к лестнице. Но уровнем ниже все пришло в норму, и я решил не возвращаться, а исследовать глубины этих гор... Я шел и шел вглубь, сражаясь с монстрами и совершенствуясь в магии и рукопашном бою. На одном из уровней я обнаружил лавку торговца книгами заклинаний, с помощью которых значительно расширил свои познания в магии. Наконец, после долгого подъема, я вышел в небольшую долину на южной оконечности горной цепи, окруженную со всех сторон горными пиками. Вдали виднелось небольшое поселение, к которому я и направился. Издалека оно напоминало крепость, но оказалось простой деревней, хотя и сильно укрепленной. Купив у местного торговца ратлинга жареных ящериц, я вошел в крепостные ворота...

На этом рукопись, увы, обрывается.

Где взять?

Скачать ADOM можно с сайта его автора (http://www.adom.de) или со странички (http://rpg.gamenavigator.com). Архив с игрой занимает чуть больше одного мегабайта. Проще всего взять его с журнального CD.

В FIDO есть эхоконференция по ADOM, которая так и называется: ru.game.adom.

Надеюсь, что эта игра понравится вам так же, как она нравится мне.

Take care of your venom!

Родион Романович

Князь

Жанр	RPG/RTS/Adventure
Издатель	1С
Разработчик	1С
Дата выхода	Август 1999 года Windows 95, 98, NT

...О его рожденье дивном,
О его великой жизни:
Как постился и молился,
Как трудился Гайавата,
Чтоб народ его был счастлив,
Чтоб он шел к добру и правде

Генри У. Лонгфелло

В момент торжественного вручения редакцией мне бета-версии Konung'а (он же "Князь") я пребывал в состоянии радостного спокойствия. Будучи уверен, что знаю об игре, увековеченной на обложке предноговогоднего (12) номера, все (или почти все), я радовался априорному знакомству с предстоящим gameplay'ем и был спокоен оттого, что знал, о чем напишу в статье.



Но прошло время.

И все изменилось.

Радость оказалась напрасной: даже сейчас я не уверен, что gameplay мне до конца знаком. Спокойствие улетучилось: меня раздирают сомнения и внутренние противоречия.

С одной стороны, все, что было усвоено вами после прочтения архиположительного preview в #12, является правдой. С другой, - то, что было правдой о деталях, приобрело некоторую дезинформативность, если применить его в отношении целого. Третья сторона заключается в том, что мы имеем дело с "бетой", а значит, многое из нижеизложенного может потерять свою актуальность к релизу. На фоне всего этого сочинять статью весьма нелегко. Но я попробую. В конце концов, совершенно не вижу, почему бы благородному дону не написать beta-preview по "Князю"

Рожденный не ползать

В рамках этой статьи я позволю себе не заниматься самоцитированием, аккуратно перекраивая под новые веяния информацию из 12 номера (хотя местами и без этого не обойтись). Сюжетно, коцептуально и оформительски игра стала практически такой, какой и обещали. На данный момент всех больше волнуют нюансы gameplay и те маленькие особенности, что заставили меня отяготить предыдущее предложение коварным словцом "практически". Словом, приступим.

Что такое "бета"? В 1С нам сказали, что, применительно к данному пациенту, это - как минимум треть игры. Вернее - вся игра, но только за одного героя из трех. Заметим, для "беты" - размах очень неслабый; отсюда же вытекает возможность делать далекоидущие выводы. По крайней мере, относительно тех вещей, изменение которых к релизу может оказаться затруднительным.

"Князь" начинается с потрясающей красоты анимационного ролика, который особенно близко будет воспринят людьми, знакомыми с сюжетом. Во время прошлогоднего визита в 1С нам случалось видеть и другие ролики, так что поверьте: они безупречны во всем, от идей до оформления. Даже некоторая мультяшность не помешает им благополучно конкурировать с твореньями признанных лидеров, вроде Blizzard и Westwood. Поклон в ноги художникам (да, музыкантам два поклона - сопровождающая музыка заставила меня пересматривать заставку несколько раз).

Дизайн меню удачен. Пункты главного выступают из классического былинного камня ("направо пойдешь..." (с)), подменю эстетично украшены завитушками в том же стиле; нравится даже шрифт. С помощью пункта "Новая игра" появляются герои. Во множественном числе нет оговорки: если подходить к проблеме теоретически, поиграть можно за любого из трех. Про самого главного - "как бы викинга" Драгомира - и пойдет наш рассказ. С двумя другими - византийцем Михаилом и славянином Волком - тоже можно иметь дело, но лишь слегка, для ознакомления. Впрочем, именно в целях последнего крайне полезно воспользоваться их услугами: сразу становится ясно, на каких принципах построена игра. Оба сразу после рождения обнаруживают вокруг себя ценнейшие и редчайшие артефакты и оружие; оба почти сразу после показывания носа за пределами родной деревни бывают убиваемы мощнейшими монстрами. Можно попытаться и играть, но это будет лишь мучение и чрезмерно быстрое удовлетворение интереса - что за радость постичь все сразу и лишить себя удовольствия традиционной постепенности? Таким образом, к черту. Возвращаемся к Драгомиру.

Определение класса героя - задача сверхответственная. Решить, быть Купцом, Охотником, Лидером или Воином, значит детерминировать поло-







вину gameplay - от избранного класса абсолютно зависит путь прокачки. Лидер развивает изначально высокую (среди прочих характеристик) харизму и собирает в свой отряд наибольшее количество бойцов за наикратчайшее время; Воин растет в силе со скоростью потребителей анаболиков, но длительное время обречен скитаться в сравнительном одиночестве. К слову, присутствует возможность повышать параметры автономно от ваших стремлений, стоит только задействовать кнопку "Авто". Правда, в таком случае развитие героя будет несколько односторонним - подавляющее большинство поинтов опыта игра расходует на рост основной характеристики.

Нельзя сказать, что получивший (в моем случае) образование Лидера Драгомир возник в деревне неожиданно. Напротив, его ждали. Староста заявил, что предвидел его появление, и беспрекословно предоставил деревню в полное распоряжение. Так, кстати, будет всегда и везде: самого Драгомира, а порой и цель его пребывания в Лесной Стране, знает "чуть ли не каждая собака" ((c) возмущенный герой, вдруг узнанный кем-то совсем уж второстепенным). Впрочем, приятно.

Однако "полное распоряжение" в подвластном населенном пункте на самом деле не такое уж полное. Староста готов раз в длительный срок вручить небольшую дань (габариты которой, как и все, что касается денег, определяются виртуозностью героя в области выклянчивания золота и сбивания цен - т.н. "торговля"), кузнец осуществляет дармовой ремонт, знахарь бесплатно лечит, а купец ссужает деньги под зверский процент (а не на халяву, что обидно).

Внешне поселения в игре неизменно напоминают деревеньку Тристрам из Diablo, за тем исключением, что здесь по ландшафту неторопливо разгуливают поселенцы, все больше суровые мужики с оружием далеко не пролетариата в ножнах и за плечами. Также в некоторых фривольных местностях обнаруживаются дети, вырисовывающие те же бестолковые траектории, что и их (по всей видимости) папахены, и дамы с фольклорными именами (как и у всех, впрочем) и в сарафанах. С дамами приятно общаться: в большинстве случаев они проявляют к герою слабо преодолимую симпатию, зазывая на высокий берег на крутой или и вовсе домой - вина попить. Но дамы бывают полезны только в исключительных случаях; наша главная задача - общаться с себе подобными (извините, дамы). Из разговоров с ними (мужчинами) вытекают полезные знания об окружающем мире, в котором поначалу, признаться, многое непонятно. Кроме того, что гораздо важнее, мужики способны при благоприятных обстоятельствах (их собственное желание или ваша высокая харизма) пожертвовать домашним покоем и отправиться на войну. С этого момента они приобретают статус боевых товарищей: вам известны их имена и биографии. При желании, конечно, можно уволить ставшего несимпатичным члена отряда, что и приходится делать, например, при заселении пустующей деревни.

Впрочем, для умелых в той или иной области сподвижников есть альтернативный путь ухода "по собственному желанию": после нашего непродолжительного диалога со старостой одной из подвластных деревень они









поступают на службу, замещая отсутствовавшего доселе представителя номенклатуры - купца, лекаря, кузнеца или воеводу. В последнем случае заметно выигрывает вся деревня: мужчины начинают регулярно посещать тренажерный зал (он же "казарма") и неспешно увеличивать свои навыки до уровня таковых у тренера. Это бывает полезно на случай нападения внешнего врага или появившейся возможности приобрести нового рекрута в отряд.

Коллективный разум

Предлагаю рассмотреть животрепещущий вопрос о боях с врагами.

Для RPG упомянутый процесс выглядит довольно незамысловато: выбираются нужные люди из отряда и отправляются махать мечами. Можно обратить их внимание на какого-то конкретного монстра либо нажать клавишу "А", и тогда герои равномерно рассеются по полю брани, выбирая противников себе по вкусу. Правда, против крупных гадов такая техника малоприменима, зато мочить мелких - одно удовольствие.

Монстры, впрочем, тоже не лыком шиты: они способны к единению и дезертирству с поля боя, пара-тройка видов, как и обещалось, имеют фамильную модель поведения. Пожаловаться надо лишь на то, что все убитые негодяи работали строго в полном контакте; дистанционные атаки, судя по увиденному, остались за бортом. К счастью, это не означает, что необходимость вооружать отряд луками отпала - многих тварей гораздо проще утыкать стрелами до смерти, чем доставлять бойцам неприятности близкого знакомства. А уж если обильно полить стрелы ядом... скелеты, хоть и так уже слегка неживые, легко поддаются отравлению и начинают неторопливо, но верно терять в весе; пребывая в зачаточной стадии развития, покончить с десятком навий 6-го уровня по-другому просто нельзя.



Но, вообще говоря, пристальное рассмотрение AI на данном этапе бессмысленно - соответствующие программные блоки находятся в процессе постоянной активной доработки в соответствии с рекомендациями бета-тестеров.

Жили книжные дети, не знавшие битв

Но каков бы ни был AI, а отряд надо развивать вглубь и, по мере возможности, вширь. Основной путь для этого - выполнение квестов. Истребление противостоящих (если они - не квестовые), как ни печально, крайне неохотно способствует повышению характеристик. Квесты в этом смысле куда прибыльнее.

Подход применен стандартный, он же, на данном этапе развития человеческой цивилизации, - единственно возможный. "Пойди туда - не знаю куда,.." (с), за что последует награда. Я почему заговорил про квесты? Хотелось оценить фантазию разработчиков, они же "россияне". Фантазия была проявлена достаточная: иные квесты непросты и содержат даже детективный злемент; местами должна быть проявлена врачебная интуиция. Особых логических тупиков не нашлось: если квест был выполнен до его получения, соответствующим образом меняются некоторые диалоги, и игрок зарабатывает заслуженный приз.

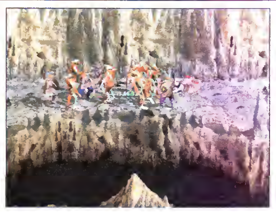
Диалоги надо бы обсудить отдельно, как-никак, в главной роли - Великий & Могучий. Лично я получил от этого аспекта игры то, что и ожидал. Глупо было бы надеяться на квалификацию сценаристов, близкую к Марселю Прусту (желающие могут вписать любое другое имя), поэтому я и не надеялся. В общем, получился нормальный, достаточно гладкий русский язык, без особых претензий, но и без чепухи на постном масле и бреда сивого коня. Сценаристы прикалываются. Окончание диалога с благодарным старостой (спасен сын): "...я бы упал тебе в ноги, если бы художники нарисовали соответствующее движение". Беседуя с девицами, как уже упоминалось, можно вообще впасть в разврат. Весело, демократично, народ оценит. Впрочем, по словам 1С, лишь около 70 процентов присутствующих в бете диалогов войдет в релиз.

Но вернемся к прогрессированию подопытных войск. Система получения боевого опыта крайне хитра и до конца мною не вычислена. Но есть несколько определенных закономерностей: при нажатой кнопке "Авто" игра расходует exp-поинты в первую очередь на повышение основной характеристики (о чем уже говорилось); что более забавно, персонажи способны развиваться самостоятельно, практикуясь в нужных игроку умениях. Регулярно пуская в дело топор, товарищ достигает определенного мастерства (старушки, warning) во владении этим благородным инструментом; да и сила удара высока (причем топор в руках или меч, - разницы для игры нет).

Совершенствование персонажей происходит довольно стремительно: если хорошо знать подноготную игры, с прохождением за одного героя можно уложиться в сутки. Вообще же, по расчетам 1С, "Князь" рассчитан часов на 130 часов безотрывного геймплея.

Но самая главная новость





о геймплее состоит в следующем: отрезан обещанный в зимнем preview стратегический блок. Практически полностью. Да, возможность подчинения себе деревень осталась. У игрока - ибо основные его конкуренты, другие два героя (зажавшие две оставшиеся части Амулета Дракона), теперь будут безвылазно сидеть в одной локации, ожидая вашего появления. Их характеристики будут расти автоматически, постепенно, откуда можно сделать следующий вывод: сила оппонентов находится в прямой зависимости от времени, за которое вы их найдете. Впрочем, совсем преждевременно встреча не состоится в силу того, что добраться до них раньше достижения определенного уровня будет невозможно физически. Но, в любом случае, “свидание министров на яхте пройдет в крайне теплой и дружественной обстановке”. Ну, будет немного крови. Совсем чуть-чуть.

Управа и видимость

Интерфейс, хоть в целом и приятен, имеет свои недостатки. В сущности, он - тот же Diablo, вплоть до силуэта в панели персонажа, но немного со странностями. Например, если вы сподобились поднять больше девяти предметов, то, чтоб добраться до десятого и последующих, inventory придется скроллировать вбок. Что бывает весьма неудобно, особенно в пылу схватки, когда надо стремительно выпить вдруг затерявшийся бальзам. Можно, конечно, готовить заранее, но определенную неловкость зто создает.

Вот еще какая проблема: невозможно сбросить наземь, скажем, оружие непосредственно из рук персонажа, ибо панель занимает весь зкран. Приходится перетаскивать в inventory, и уж потом... В данное время разработчики рассматривают вопрос о задействовании “прозрачных” панелей.

Что касается графики, то о ней все было сказано в том самом preview в #12. “Все” аккуратно соответствует истине: графика великолепна. День и ночь, тени и пожары, леса и здания - ручная работа, ошеломляющая детализация. Плакать хочется лишь о почти тотальном отсутствии анимации - этот мир прекрасен, но мертв. Ни птичек-бабочек (ах, Baldur's Gate!), ни ветерка в листве, ни ряби по воде (кстати, к воде тоже есть претензии; ее цвет, видимо, какое-то особенное ноухау, в природе доселе не встречавшееся); разве клокотание магмы и фонтаны огня в пещерах немного поднимают боевой дух. Городок в Diablo, помнится, тоже был бездыханным, но там-то основное действие происходило под землей! А тут - на поверхности; отсюда и жалобы.

Значительно больше, чем поведение природы, радует внешний вид персонажей. Анимация на достаточной высоте; 16-битный цвет и здесь отрабатывает приложенные художниками усилия. Любые изменения гардероба немедленно отражаются на внешнем виде, хотя дубина по-прежнему выглядит как топор. Но зто недостойные упреков детали. В целом же - весьма.

О звуке пока сказать нечего; можно считать, что его просто нет. Голоса персонажей присутствуют вовсе не в окончательном варианте; окончательный создается людьми из “Союзмультфильма”. Думаю, он нам понравится.



Осталось немногое

Потому что игра уже практически готова. Deadline - 12 августа. Multiplayer будет. Увидимся!

P.S. Системные требования достаточно ненавязчивы: для рабочего 800x600 без всяких замедлений сгодится P-233 с хорошей видеокартой. 640x480, в силу своей меньшей зстетичности, удовлетворится P-166.

P.P.S. Рейтинговать будем только после релиза, ибо на сегодняшний день зто занятие может оказаться весьма неблагодарным.

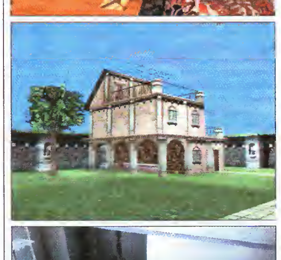
WM

Гуру Брамин

Жанр	Квест
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Trecision
Дата выхода	Неизвестна
	Windows 95, 98

"Сочетает глубокий, "литературный" сюжет с интерактивным 3D окружением". Ага. "Мир живет независимо от действий игрока". Как же. Живет путем перемещения из одного угла в другой персонажей в трех комнатах. Перемещение из другого угла в исходный не осуществляется в связи с тем, что движок глючит. "Два персонажа, каждый со своим характером, репликами и способом продвигаться по сюжету". "Кто купил билетов пачку, тот получит водокачку". Ключевое слово - "пачку".









Хотя... Умные NPC, многочисленные и разнообразные объекты, новая система работы с ними, специальная система для доведения внешнего вида движка до состояния, пригодного для воспроизведения ключевых сцен... Ну, убедили. Надежда - она штука такая. Да сверх того - команда разработчиков, специализирующаяся на квестах и именно квест делающая... Очень хочется квеста.

Технологии по-европейски

Итак, доктор Darrel Boone, специалист по всяческой паранормальщине, получает заказ на расследование некоего инцидента: пропало устройство, способное выкачивать энергию из Ley Lines, невидимых потоков этой самой энергии, находящихся на Земле, и превращать ее в основу грозного оружия. По тому, что из самой мощной Ley Line энергия явно выкачивается вовсю, можно заключить, что устройство уже запущено - и это не сулит ничего хорошего большей части человечества. Предполагается, что похитители - террористическая ассоциация "Рыцари Апокалипсиса". Название говорящее.

Исследованы все места, расположенные вдоль Ley Line, где могло бы быть установлено устройство, кроме одного. Единственная неисследованная точка находится в старинном австрийском замке, в котором доктору Boone'у и предстоит найти и обезвредить устройство. Замок куплен непонятно кем, непонятно почему наполовину перекрыт - в общем, есть простор и для средневеково-и-позднее и мистических предметов, так и для всяческих высоких технологий - появляющихся в связи с тем, что в наше же время все происходит.

Да, в пару доктору дается юрист Victoria Conroy - доктор нелюдим, а может потребоваться общение. Вот вам и два персонажа. И простор для формирования разных характеров - коммуникабельная юристка и неразговорчивый ученый. Классическая парочка. Практически негр и белый в качестве напарников - полицейских.

Не стоит прогибаться под изменчивый мир

В общем, несмотря на такое сочетание, история симпатичная. Остальное хорошо следующим: все рекламные крики не столько невероятно новы, интересны и соблазняющи, сколько позволяют надеяться на главное: это будет квест.



Обещают NPC, живущих своей жизнью со своим расписанием и делами - но только 14 штук, так что задача посильная. Обещают action-элемент, но самым последним в списке features и так, вскользь - а лазанье и плаванье поставлено в один список с толканием - вполне квестовой вещью. Обещают новую систему взаимодействия с предметами - а вот это как раз - вещь чуть ли не необходимая в свете потребности как-то изменять стандартный квест в наши дни - если есть желание, чтобы он вообще выжил. Вырезание из него квеста - это один путь. Расширение возможностей - другой. Второе мне как-то милей.

Графику вы видите сами - кроме непосредственно скринов обещают тени, туманы, воду, помещения и открытые пространства, скелетную анимацию. Блин. Ну, будем надеяться что и это не испортит - вообще говоря, графика не всегда убивает квест, а если не убьет, то описываемое будет не самым плохим вариантом.

Относительно всего остального - практически полный туман. В описании сюжета упоминаются какие-то культы, правительственные организации и исследование закрытых крыльев замка - можно предположить, что будут элементы детектива. Впрочем, наличие большого количества предметов говорит об item-oriented puzzles. Но, впрочем, почему бы там не быть и обычным пазлам? Ничего не говорит на релиз о стиле игры. И об атмосфере ничего не говорит - ни юмором пока что не пахнет, ни ужастиком. Да ни о чем вообще не говорят релизы. Features, штрихи, наметки, планы. И много раз слово adventure.

Расклад

В общем, даже несмотря на то, что Nightlong, предыдущее детище разработчиков WM, не был самой замечательной игрой в жанре, будем надеяться, что квест получиться. Сказано об игре пока что еще мало, но ничто в пресс-релизах таким предположениям не противоречит, а желание надеяться именно на это есть. Впрочем, про дату выхода пока что ничего не говорят, так что ждать, каждый день проверяя, не появилась ли новая информация, смысла тоже не имеет. Пациент скорее квест, чем жив. А вот скорее ли он жив, чем, мертв, посмотрим

доц. Хрестоматиков

Die Volker

Жанр	RTS
Издатель	JoWooD Production
Разработчик	Paragon Entertainment
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Все, пора учить немецкий. И угораздило же меня стать любителем Сеттлероподобных стратегий. Теперь уже ничего изменить нельзя, придется переваривать очередное творение немецкого гения. Это ничего, и не такое бывало, справлюсь. Да и творение, к счастью, оказалось весьма забавным и интересным.

А вообще-то жанр «немецких RTS" не такой уж многочисленный. Я бы выделил две основных его разновидности: в стиле Settlers (последний экземпляр — Settlers 3) и в стиле Knights & Merchants. Были и другие, ну, например, ANNO 1602, но это уже герои не нашего романа.

Кому как, а мне Settlers 3 навечно врежутся в память своими удивительными металлоплавильнями, производящими красивых розовых поросят. Знающие люди поймут. K&M же была у меня первой немецкоязычной игрой, без какого-либо перевода, английского или русского. Вот тогда-то я и понял, что надо учить немецкий, потому как это истинно рыцарский язык, язык войны.

A Die Volker (Народы) — это что-то среднее между Settlers и K&M. По графике ближе к третьим Сеттлерам, то есть все очень даже здорово. По стилю... трудно сказать, к чему ближе, тут много упрощений, но и много нового. А главное — игра с юмором.

Феминизм сеттлеров и юморизм рыцарей

Не удивлюсь, если узнаю, что игра задумывалась как пародия. Пародия, прежде всего на Settlers. Согласитесь, разве не замечательно увидеть вместо привычных трудяг-сеттлеров полураздетую и жутко деловую красотку, не забывающую в свободное от работы время сделать гимнастику для похудания (и куда ей еще худеть!). А чего стоят «профессиональные» наряды этих дамочек! Пиммоны (Pimmons) и Сайжики (Sajikis) — те еще большие приколисты. Одни настоящие увальни, тормозят на каждом шагу, другие — вообще без тормозов.

Завязка игры также пересмешничает с «божественной» подоплекой Сеттлеров. Только тут вместо богов — аисты из Всекосмической Эволюционной Службы (ВЭС). Их задача — разносить по планетам семена спроектированных Службой народцев, зарождать жизнь, так сказать. Проблемы начались тогда, когда наши три аиста засиделись в межзвездном кабачке за кружкой пива (ну что еще могли придумать в Германии!). И вот, значит, засиделись они, заболтались, о своих обязанностях забыли. Один вообще наклюкался так, что ему уже было все равно, где и как зарождать жизнь. Двое других были потрезвее, но уж очень спешили в соседний стрип-клуб. В итоге все три семени были сброшены с грубейшими нарушениями техники безопасности и, что самое ужасное, на одну и ту же планету. И придется, поэтому бедным Амазонкам, Пиммонам и Сайжикам бороться друг с другом за выживание, а нам — помогать кому-то из них.

Юмор в игре нельзя назвать искрометным, но у него есть одно неоспоримое достоинство — он ненавязчив. Элемент пародии тут вовсе не главенствует, Народы хороши и сами по себе, без приколов, которые лишь делают их более яркими и запоминающимися.

Каждому сеттлеру к 2000 году по отдельной хибаре!

(из речи проф. Баклушина на XIII съезде Сеттлероводов г. Бремена)

Ах, оставим все эти ненужные споры! Будем проще и сразу скажем — игра классная. Может быть, не из высшей лиги, но где-то очень близко к этому. Тех, кому нравятся «немецкие RTS», она точно не разочарует. Ну а если Сеттлериумистика совсем не греет (каких только странных людей не встретишь) — Die Volker вряд ли тут поможет. А ежели кто просто не в курсе ситуации — специально для него коротко опишем экономическую модель игры. Заодно и разберемся, к кому Народы ближе: к Settlers или к K&M.

Итак, представим участников регаты: это маленькие самостоятельные человечки, по научному именуются они сеттлерами. Теоретические основы их разведения были заложены в эпохальном труде «Сеттлеры в нашей жизни» под ред. проф. Баклушина, отрывки из которого публиковались в Навигаторе за номером 12'98 (предлагаю переименовать журнал в «Сеттлерологический Вестник», кто за?). Помимо обычных сеттлеров, которые годны лишь в квас... кгм... в смысле





могут перетаскивать различные грузы и собирать грибы-ягоды, есть еще и сеттлеры-профессионалы с какой-либо узкой специализацией. Внимание! Коренное отличие Settlers от K&M как раз и заключается в отношении к профи. Возьмем для примера сеттлера-каменотеса. Каменотесами не рождаются, каменотесами становятся! В Settlers обычный поселенец станет каменотесом только после постройки специального «домика каменотеса». Там он будет жить, а в окрестностях его — работать. В K&M же все спецы за определенную сумму денег тренируются в «школах». По этому признаку Die Volker ближе к K&M — тут тоже действует школьная система. Приводим Амазонку необученную в школу, добавляем ей немножко солидности, избавляем от наготы, вручаем каску и отправляем долбать камни. Эй, только не давайте мне себя запутать, «вручаем каску» — это образное выражение, никакой системы проф. инструментов (как в Settlers) тут нет. Кстати, типичная ошибка при основании нового поселения в Народах — всех сразу делать профи. Нет, так не пойдет, без простых носильщиков (носильщиц) всякая жизнедеятельность замирает. Выход из ситуации — вертать все назад, то есть превращать в «школах» отличников в двоечников. Кстати, воинов воспитывают в казармах аналогичным «школе» способом.

Зато способ появления на свет свеженьких поселенцев взят прямиком из Settlers 3. Они появляются только после постройки очередного жилого дома (В K&M же они «выращиваются» в Town Hall). Оттуда же позаимствована система государственных границ, базирующаяся на гвардейских сторожевых постах. Ну, вы меня понимаете, такие до боли знакомые цветастые по-





■ Один роботоет, трое смотрят... знокомая картино

граничные колышки, обозначающие «наши» земли. Единственное отличие: в Народах можно «обучить» особого сеттлера — Основателя — который без проблем заложит новый город в любом месте карты.

А вот классические пищевые схемы — «пшеничные поля – мельница – пекарня» и др. — в Народах практически уничтожены. Тут основной источник пропитания — охота (тренируем специальных охотников) и собирательство. Но зато у каждого народа есть свой деликатес. Амазонки обожают шоколад (маленькая женская слабость), Пиммоны — грибной шнапс (бррр), Сайжики — Гаванские сигары. Соответственно, для выращивания какао, грибов и табака строятся фермы, для переработки их в национальные пельмени — особое здание. Для каждого здания, не забывайте, потребуется свой специалист.

Опять теория, опять наука

Ну вот, вроде как разобрались, что Die Volker все же немного ближе к «Купцам и Рыцарям». Совсем чуть-чуть. Более детальный анализ показывает, что Народы — это скорее уже третье направление «немецких RTS». Тут, с одной стороны, упрощены или убраны многие взаимодействия. Нет замысловатых технологических цепочек, нет, скажем, такого детального подхода к производству доспехов, какой был в K&M. Но, с другой стороны, эти упрощения компенсируются новыми элементами. Я бы назвал принципиально важными три новшества: наука, привередные потребности населения и преступность, а также деление на города.

Наука — это... ну, вы уже знаете что. Научные разработки, пусть и в непотребном RTS-виде, милы моему сердцу. Они облагородили игру. А подход тут вполне обычный: строим (один на город) эквивалент «лаборатории», сажаем туда сеттлера-ученого, даем ему задание и ждем результата. Темпы разработки зависят от размеров финансирования. Да, раз уж зашел разговор о деньгах, забота о финансовом балансе — это тоже для сеттлеров в новинку. Доходы зависят от размеров города, числа его жителей (добывать золото здесь не придется). Расходная часть: обслуживание зданий, «мотивация» (подачки населению) и собственно наука. В городской Ратуше мы определяем процент расходов на науку. Ну а «открытия» тут самые разные. Начиная с великого и эпохального озарения, которое позволит вам тренировать сеттлеров-охотников, и кончая приручением Нектаруса и прочими технологическими ужасами. Проще говоря: почти все здания и профессии в игре (а их немало) сначала надо «открыть».

Теперь о потребностях населения. Их появление как раз и породило то множество различных зданий и профессий, какое наблюдается в игре. Пусть деградировали технологические цепочки, зато появились социальные потребности (ближайшее сравнение — Caesar III). Естественно, примитивнейшая потребность — пища. Тут едят все, не только шахтеры, а голод чреват массовым недовольством и бунтом. Потом появляются и другие запросы. Взять тех же Амазонок. Голышом ходят, а туда же: вот им постройной, понимаешь, кабачок, чтобы было, где промочить горло, вот уже и газетку со свежими новостями хотят почитать, вот уже и шоколадку, и кофе в постель требуют, и театр им подавай, и церковь. А разве откажешь, если женщина просит! Хорошо хоть не все сразу надо делать, запросы растут соразмерно росту гарема... ззз... хотел сказать города, только какой же это город, если в нем единственный мужчина... догадайтесь сами кто.

Неудовлетворенные вашей заботой о них граждане начинают буянить. Обычные сеттлеры превращаются в сеттлеров-бандитов, бегают по улицам и колотят дубиной всех, кто под руку попадется. А это нехорошо, для таких случаев придется иметь наготове полицейский участок. Там отщепенцами займется сеттлер-полицейский.

Напоследок осталось рассказать о делении на города. Это действительно необычный подход для RTS. Сеттлер-основатель, как уже было сказано, может заложить новую Ратушу как угодно далеко от родных пенатов. Появится новый город, этот город будет жить автономной жизнью, иметь свои потребности, свой финансовый баланс, свои проблемы, не зависящие от состояния дел в других городах. Резоны для основания новых городов (взамен простого расширения территории сторожевыми вышками) могут быть самые разные. Главных два — быстрый захват геополитически выгодных территорий и потребность в возведении дополнительных лабораторий. Но зато придется опять начинать все с нуля, последовательно развивая всю инфраструктуру.

Разные города, конечно, не полностью друг от друга изолированы. Денежки, не ушедшие на науки и «мотивацию», текут в общую казну. Люди, понятное дело, могут свободно сходить к родственникам в гости и даже коечем там помочь. Обмен товарами можно организовать с помощью Рынков. Солдаты, опять же, будут храбро защищать всех своих соотечественников.



GUIDE

Die Volker — это игра, к которой Гид вроде как полагается. И потому, что она местами замысловато устроена, и просто потому, что она хороша и в нее будут играть. Но, с другой стороны, целый Гидо-огород из-за нее городить, думаю, не стоит. Так что ограничимся несколькими советами. Они с пылу с жару, по первым впечатлениям от игры, пользуйтесь или опровергайте — кому как больше нравится.

1. Обеспечивайте непрерывный рост города. В игре очень легко застопорить развитие и прийти к некоторому стабильному состоянию, и все будут жить мирно и счастливо. Все бы хорошо, да только враг, суетящийся неподалеку, не оценит вашего философского настроя и, в конце концов, сотрет вас в порошок. Поэтому главный совет дня: «если не знаете, что делать, — постройте новый дом». Это, конечно, добавит вам забот: потребуется дополнительная пища, у поселенцев вполне могут возникнуть какие-либо новые прихоти и т.д. Но зато: увеличится доходная часть бюджета города, пополнятся людские ресурсы, будет больше потенциальных солдат. Останавливайте рост города только в том случае, если чувствуете, что не в силах больше обеспечивать дополнительным людям нормальное питание.

2. Основывайте новые города. Если у вас достаточно денег, чтобы «вырастить» Основателя — не тяните, основывайте новый город. Причины те же, что и в п.1. Ограничения: активность врага (рискованно основывать город прямо под его носом) и ваши собственные управленческие возможности (в более чем трех городах управляться одновременно тяжеловато).


В начале миссии, как правило, мы имеем только двух носильщиц и строительницу


Лаборатория еще не достроено, но Лимон-ученый уже наготове

3. Следите за финансами. Доходы в обязательном порядке должны превышать расходы. Иначе в скором времени казна опустеет, работа Школ, Казарм и Лабораторий парализуется. Регулярно обозревайте финансовые отчеты в своих городах. Основные причины перерасхода средств: завышенный процент на «мотивацию» или науку и избыточное количество вспомогательных зданий. Каждое действующее здание съедает определенное количество денег. Поэтому работу всех зданий, которые на данный момент не нужны, лучше приостанавливать, в этом случае денег они не требуют. Не обязательно делать это всегда, но при нехватке денег это — главное средство. Скажем, Полицейский участок, если преступности нет, можно временно «обесточить». Пусть сеттлер-полицейский погуляет, подышит свежим воздухом. Большой беды от этого не случится. Но, разумеется, он должен быть поблизости, готовый в любую минуту возобновить службу.

4. Не стройте мост шире речки. То есть не пытайтесь раньше времени ввести в действие то здание, которое вашему городу еще не требуется. Это одна из типичнейших ошибок: изобрести что-то и сразу в порыве упоения собственной крутизной построить это что-то. В результате — см. п.3. Совершенно ничем не оправданный перерасход средств. Скажем, изобрели вы «театр». Прекрасно. Можно даже, если нет других дел, создать, так сказать, задел на будущее и построить здание Театра и воспитать сеттлера-актера (актрису). Но! Ни в коем случае не вводите Театр в действие. Дождитесь того момента, когда жители сами начнут этого требовать.

5. Не забывайте о простых носильщиках. Об еще одной типичной ошибке уже говорилось выше: увлекшись, можно сделать из всех или почти всех сеттлеров солдат или специалистов. В результате — невозможно будет ничего построить. Главное — это не сразу заметно. Даешь команду «построить», переключаешься на какие-то другие дела, возвращаешься — стройка стоит. Что, материала нет, леса, камня? Нет, все в порядке, просто некому это все подтащить.

6. Заранее позаботьтесь о добыче руды. В Народах добыча руды играет не такую краеугольную роль, как в тех же Settlers, однако без нее вашему народу придется нелегко (в частности, он будет нужен при строительстве многих продвинутых зданий). Руда, как водится, добывается в горах. Соответственно, необходимо заранее подо-



браться к этим самым горам (основать там новый город или расширить территорию уже существующего), построить шахту, кузницу, организовать с помощью Рынков доставку металла в соседние города.

7. Не забывайте о собирательстве. Обычно простые носильщики не торопятся собирать фрукты-ягоды. У них хватает и другой работы. Однако если в городе голод, эти ягодки могут очень помочь. Если вы просто увидели толпу бездельничающих носильщиков — тоже отправьте их в лес по грибы, пусть хоть так пользу приносят.

ПослеГидословие

В конце обзора положено подводить итог, так сказать, суммировать достоинства и недостатки игры. А я, видимо по неопытности, такое краткое резюме дал где-то в середине статьи. Что делать? Придется еще раз (в третий, в четвертый?) написать — игра хорошая. Хит ли, не знаю, трудно предугадать настроения реальных, а не воображаемых людей. Но лично я поставил бы игру в один ряд с, опять-таки, неоднократно уже упоминавшимися Settlers 3 и Knights & Merchants. Недостатки... кгм... те же, что и у других «немецких RTS». Не всем они нравятся, ну так это еще не повод скандалить. Наша кафедра Сеттлеростроения одобряет свободу выбора и разнообразие вкусов.

P.S. Как ни крути, а статья получилась как бы узкоспециальная, то есть, может быть, не совсем понятная людям, прогуливавшим в школе уроки Сеттлероводства. Приношу свои извинения и советую изучать классиков (я не себя имею в виду, а Settlers вкупе с K&M).

P.P.S. А почему бы не ввести новый термин — «волкеры»? Волкеры — это сеттлеры, которые могут превратиться в женщин. Как вам такое определение?



Might & Magic VII

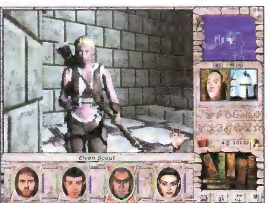
For Blood and Honor

BIB The Tall

Жанр	RPG
Издатель	New World Computing
Разработчик	3DO
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-200, 64 Mb, 3D-уск. Windows 95, 98, NT

Когда-то давно Козьма Прутков заметил, что есть три вещи, от которых невозможно оторваться – вкушать хорошую пищу, беседовать с вернувшимся из дальнего похода другом и чесать, где чешется. Представляется, что, ежели бы сей "сборный" автор был нашим продвинутым современником, то он расширил бы свое утверждение четвертым пунктом – "и играть в игры серии Might & Magic".

Историческая справка



Для лучшего понимания ситуации нужно напомнить ход предшествующих событий. Помните, Арчибальд Айронфист (Archibald Ironfist) получил свободу в обмен на заклинание, которое помогло нам одержать победу в предыдущей части игры? Помните, как в финале он наблюдает за вашей группой в магическом шаре и отпускает ехидно-многозначительные комментарии? Уже тогда было ясно-понятно, что без этого типа сиквел не обойдется.

Итак, расстановка действующих лиц такова:

- король Энрота, Роланд Айронфист, по-прежнему пребывает в плену у неких абстрактных демонов, видать, его час еще не пробил;

- принц Николаша восседает на троне Энрота, подпираемый верным регентом Wilbur Humphrey;

- королева Катерина (а не пора ли ей присвоить титул Великая?), отправившись в Эратию, упокоила с миром папика-лича, в чем мы ей помогли собственноручно в ходе победоносных кампаний HoMM3;

- Арчибальд Айронфист, отсиделся у некромантов Энрота, поправил здоровье и в ходе решительной тактической операции занял главенствующее положение в гильдии некромантов Эратии.

В начале было состязание

Завязкой игры служит конкурс, устроенный лордом Markham. Место проведения – Изумрудный остров, куда претендентов доставляют на специально выделенной посудине. Задание несложно – нужно разыскать и принести лорду несколько предметов. А вот награда просто несоизмерима с затраченными усилиями, – победитель становится владельцем замка. Правда, есть что-то во всем этом подозрительное, но деваться группе некуда – единственный способ покинуть остров – убыть на корабле к вновь обретенным владениям.

Так и есть, сначала придется зачищать первый этаж замка от гоблинов, потом искать дварфов-строителей, потом... потом вас озадачат таким количеством квестов, что мало не покажется.

Более того, после реставрации замка вам придется выбрать, на чьей стороне вы будете осуществлять дальнейшую карьеру – "белых" или "черных" сил.

Игра

Достаточно взглянуть на количество недель пребывания M&M6 в первой десятке Internet Top 100, чтобы получить основание для утверждения, что она нашла своего почитателя. И попадание сразу на 18 место в этом же рейтинге сиквела представляется закономерностью. Потому что мы получили практически ту же игру, в которой кроме чисто косметических улучшений имеются и новые несколько хорошо продуманных нововведений.

Насколько они выводят игру на новый уровень играбельности судить пока рано. Для того чтобы делать такие выводы, нужно ох как хорошо в нее поиграться. Но первое впечатление – самое положительное.

Сначала о "косметике". Отдавая дань победному шествию графических акселераторов (а может, просто затыкая глотки "пожелателям") разработчики вставили в движок поддержку ускорителей. Стала ли от этого графика круче? Да не сказал бы, спрайты монстров и NPC стали чуть "приглаженнее", не более того. "Красивость" картинки в целом осталась на том же, не самом высоком, уровне. После зачаровывающих всепогодных пейзажей Baldur's Gate все это смотрится как вчерашний даже не день, а вечер. Сказывается ли это на играбельности? Абсолютно не сказывается :). Правда, нужно отдельной медалькой отметить прорисовку эффектов заклинаний. Когда в сумерках по группе выпустят десятка полтора-два Fire Bolt'ов, так и подмывает остановить мгновенье и полюбоваться фейерверком.

Не поленились художники и том плане, что нарисовали множество но-



вых предметов, доспехов, фенечек, орудий убийства и пр., коими мы так любим обвешивать в инвентори наши героические куклы. Некоторые настолько изящны, что вполне могли бы послужить основанием для новых направлений в моде.

Совсем коротко о звуке: эффекты превосходны, а музыка просто бесподобна. Что, впрочем, свойственно всем продуктам от New World Computing.

Теперь о более радикальных изменениях и дополнениях.

Появилось аж три новых класса: вор (Thief), монах (Monk) и рейнджер (Ranger). После обмена опытом и набития собственных шишек появилось мнение, что оптимальная группа для M&M7 может выглядеть следующим образом: гоблин Knight, эльф Thief, эльф Sorcerer и человек Cleric. Наличие в этой конфигурации вора обусловлено необходимостью открытия огромного количества взрывоопасных ящиков. Да и прокачивается вор, в конечном счете, до весьма сильного бойца, орудующего двумя кинжалами одновременно. А вот воровать в магазинах теперь бессмысленно, – ворованное невозможно продать (разве что спереть несколько potion'ов для собственного потребления).

Из HoMM3 перекочевало 26 типов новых для M&M монстров, а "старожилы" подверглись определенной перерисовке. Очень похоже, что разработчики учли взаимную неприязнь некоторых рас, так при стычке с гоблинами основная масса ударов наносится последними по персонажам гномам.

Как и прежде, в любой момент можно перейти из real-time в пошаговый режим и обратно. Не совсем понятно почему, но за пару суток игры мне все еще не встретился ни один монстр, который бы превосходил группу в скорости передвижения. Что несколько неправдоподобно, зато всегда позволяет убежать.

Во время боя в пошаговом режиме по-прежнему есть возможность безнаказанно рыться в инвентори, обмениваться предметами и т.п. Но самое главное – после нанесения всеми членами группы ударов или применения заклинаний появилась возможность сделать 5 шагов в доступном для перемещения направлении. Что открывает огромные возможности для тактического маневрирования.

Несмотря на всеобщее "фе" со стороны ревнителей чистоты ролевых канонов, разработчики сохранили для всех классов возможность стрелять из луков. Правда, те же sorceress никогда не смогут стать в этом деле даже экспертами, но все равно приятно. Тем более что стрелы не заканчиваются никогда.

Как и прежде, ваши подопечные могу специализироваться в девяти разновидностях магии. Но изменения есть и в этой области – теперь для того, чтобы применять продвинутые заклинания, персонаж должен обладать соответствующей квалификацией. Тот же Fireball способен скастовать маг-эксперт, новичок просто не сможет прочесть купленную в лавке соответствующую книгу.

Усложнилось продвижение по иерархической лестнице. Зачастую для того, чтобы приобрести очередной ранг в выбранном умении, персонажу нужно не только достигнуть определенного уровня мастерства, заплатить некое количество презренного металла, но и выполнить связанный с этим рангом квест.

Не так просто стало и со смешиванием жидкостей, для успешного создания черных смесей персонажу нужно находиться на последнем уровне продвинутости.

Появилась четвертая ступень мастерства – грандмастеры (grandmaster). Информация о местонахождении мастеров и грандмастеров автоматически протоколируется, а вот о резиденциях экспертов – увы.

Одна из самых приятных новинок: население из статистов начало превращаться в действующих лиц! Отныне, если монстры приближаются к горожанам, последние вступают с ними в неравный бой и... гибнут, конечно. После чего вы можете помародерствовать, никто это вам в вину не поставит. А жители – эти отреспавнятся со временем.

Монстры тоже не всегда уживаются на одном location. Иногда самое разумное – постоять в сторонке, подождать окончания разборок, чтобы навалиться на ослабевшего победителя.

А еще появилась игра в игре, своеобразный вариант Magic: The Gathering. Причем есть даже квест, для выполнения которого нужно выиграть партии в каждой таверне.

Незначительные, но неприятные изменения коснулись "охоты за головами" – Bounty Hunting. Теперь, если вы вызвались прикончить заявленного магистратом монстра, то будьте добры сдержать обещание. В противном случае придется заплатить пеню, которая со временем может достичь астрономических размеров.

О бедном гусаре

Увы, монстры прут на вас "как на буфет вокзальный" - по кратчайшей траектории. Отвлекаясь, разве что для того, чтобы задрать местного крестьянина, после чего интерес к вашим особам просыпается в них с новой силой. Что предоставляет группе множество возможностей для маневра.

Что интересно, скорость перемещения ваших подопечных при движении задом наперед существенно ниже, чем обычным порядком, что несколько снижает удовольствие от расстрела неприятельской живности – приходится все



время крутиться.

Очень часто удается занять позицию, с которой отстрел монстрячьей массовки превращается в монотонное занятие – зажимаете клавишу "s", и хоть телевизор смотрите.

В то же время, нужно отметить, что поведение разных монстров отличается. Если некоторые продолжают наседать на группу из последних сил, то есть и такие, которые предпочтут "сделать ноги", чтобы отсидеться до лучших времен.

И последнее – научившись, время о времени стрейфиться, монстры так и не освоили стрельбу с упреждением. За что им большое человеческое спасибо.

Однозначно

Если вам по душе ролевые игрушки, не проходите мимо, все равно не получится. M&M7 - добротное продолжение прекрасного классического сериала. Недостатки – недостатками, но достоинств у игры неизмеримо больше. Разве, загорая на ласковом песке, кто-нибудь вспоминает о пятнышках на Солнце?



Дениска Киселевъ

Creative: Как много в этом звука...

Мир вычислительных машин и технологий подобен быстрой горной реке. Все течет, все меняется, купленный вчера процессор уже сегодня начинает задумываться, а завтра будет выброшен на помойку. Причем меняются не только компьютеры, но и наше к ним отношение. Каких-то десять лет назад ЭВМ была, в первую очередь, ВМ и использовалась по назначению. Потом, откуда ни возьмись, появилась буква "П", и народные массы поняли, что это не только 50 килограмм металлолома, но еще и ценные золотые конта... то есть, я хотел сказать, способ развлечься на досуге, привить подрастающим ненаглядным оболтусам полезные знания. С этого все и началось.

Шло время, росли вычислительные мощности процессоров, совершенствовались графические адаптеры, и вместе с тем менялся сам облик "железного друга". Если в начале человек был вправе гордиться, поставив у себя дома тумбочку с 8086 процессором и CGA монитор, то сейчас у каждого второго пользователя "техника" занимает не менее 3 квадратных метров площади. Это и принтер, и сканер (причем в последнее время, благодаря снижению цен на сканеры, ими обзаводятся не только дизайнеры и художники, но и простые юзеры). Но по-настоящему "домашним" компьютер стал после появления приставки "мультимедиа", когда он смог заменить собой CD-проигрыватель, видеомагнитофон и даже телевизор вместе взятые. Причем, если 50% пользователей обходятся без принтера; каждый третий на вопрос "У тебя есть ксерокс?" отвечает "А что это такое?"; и даже такой полезный в нашей стране прибор, как UPC, есть далеко не у всех, то без звуковой карты не обходится ни один уважающий себя PC'шник. Наличие последней подразумевается по умолчанию, как, например, жесткого диска или видеокарты.

Сегодня, дорогой читатель, мы поговорим о звуке и обо всем, что с ним связано. А так как у большинства термин "звуковая карта" совершенно естественно ассоциируется с Sound Blaster'ом, то, воспользовавшись случаем, расскажем вам о фирме Creative. Являясь одной из старейших компаний, представленных на рынке Multimedia, Creative сделала все, дабы наделить вашего электронного друга голосом. И ее история наиболее ярко иллюстрирует развитие мультимедийной составляющей компьютерного рынка. Попробуем ее выстроить в форме рассказа, насколько последний получится увлекательным – судите сами.

Когда деревья были...

В момент рождения компьютеру было дадено право голоса, дабы в случае, когда руки хозяина отдыхают на чем-то, отличном от клавиатуры, глаза пялятся в телеящик или табло отображения прохождения команд управления, скажем, космическим аппаратом, а нос автоматически повернут в направлении чашки горячего кофе на столе соседа, ЭВМ все равно могла бы обратить на себя его драгоценное внимание. С момента создания первого ширпотребного PC системному динамику (он же PC Speaker, он же скриппер, биппер и иже с ними) отводилась не столько функциональная, сколько декоративная роль. Действительно, чего можно требовать от 5-битного устройства, без выделенного канала памяти, прерывания, располагающего всего двумя (или тремя) портами, кроме истошного писка aka генерации высокочастотных шумов? Нет, само собой, никто не мешает вам задаться смыслом жизни, освоить ассемблер и написать драйвер вывода WAVE сигналов, но... зачем мучить бедное мекающее рогатое животное, пытаясь научить его играть на баяне? В общем, будем считать, что звука на PC не было. Писк был. Скрип был. Звука не было. Ибо не нужен он был тогда компьютеру. На нем умные дяденьки гоняли еще более умные программы, а умные тетеньки не могли оторваться от тетриса.

Компания Creative была основана в июле 1981 года, в Сингапуре. У ее истоков стоял Sim Wong Hoo.

Первой звуковой картой был Adlib. Звуковой она называлась для простоты восприятия, а на самом деле умела только синтезировать жалкое подобие музыки. Однако, что ни говорите, это уже был шаг вперед. По понятным причинам не будем заострять ваше драгоценное внимание на звуковом чипсете Tandy Computers (несерьезно как-то, журнал пока еще PC Only and Forever).

В августе 1988 компания Creative выпустила на рынок Creative Music System (C/MS).

C/MS стала первой ласточкой в мире звука для PC – на ней был установлен 12-ти голосовой стерео FM синтезатор.

Небольшое техническое отступление: современный потребитель свыкся с мыслью, что, покупая музыкальную карту, он получает "весь набор в одном флаконе". Здесь ему и качественный Wave-table синтезатор, и высокочастотный DAC (ЦАП - Цифро-аналоговый преобразователь. Все данные в компьютере, в том числе и звуковые, представлены в виде цифровых данных, а волны, воспринимаемые человеческим ухом, имеют аналоговую природу. ЦАП - микросхема, производящая необходимые преобразования. Как правило, совмещена с АЦП, используемым для записи с микрофона), и, само собой, поддержка всевозможных Direct Sound, A3D и много чего еще.

Раньше все было гораздо сложнее. В частности, Adlib обладал только небольшой частью возможностей современной звуковой карты, являясь, с большой натяжкой, FM-синтезатором. Если вкратце, то FM-синтезатор моделирует необходимое звучание, используя несколько генераторов простейших, как правило, синусоидальных волн. Задавая частоту и тембр генераторов и суммируя на выходе результат, можно получить достаточно приблизительное звучание реального инструмента. Само собой, ни о какой оцифрованной речи и (пардон за каламбур) речи идти не могло. 12-ти голосовой стерео синтезатор позволяет модулировать 12 различных тембров и направлять их в любой из двух стерео каналов.

По нынешним меркам, Adlib и C/MS совсем уже "не катят", но в свое время их появление знаменовало начало музыкальной эры для PC. И не имеет значения, что от звуков той музыки Моцарт, Бетховен и Глинка перевернулись бы в гробу, выкопались и пошли в ближайший кабачок, горюя о бесцельно прожитых годах. Важен сам факт.

Глас компьютерный...

Музыка - оно, конечно, хорошо. Но умы великих с незапамятных времен будоражила проблема обучения бестолкового счетного ящика языку человеческому. И кому же, по вашему, это удалось?

В ноябре 1989 года фирма Creative



анонсирует звуковую карту Sound Blaster. И уже в декабре 1990 года Sound Blaster становится самой продаваемой платой на рынке PC.

Так что же привлекательного таила в себе новинка от Creative? Ответ прост - креативщики первые выпустили звуковую плату, рассчитанную на массового потребителя, и немалую роль здесь сыграла доступная цена (в пределах 400 долларов... а вы что думали?). Sound Blaster обладал восьмибитным цифровым трактом, способным воспроизводить звук с частотой дискретизации до 22 kHz. Музыкальным сопровождением занимался 11 голосовой FM синтезатор, построенный на чипе OPL2. В комплект поставки входило программное обеспечение Voice to Speech. Сказка стала былью - компьютер научился проговаривать отдельные слова и выражения.

Нельзя сказать, что рынок программного обеспечения отреагировал на появление Sound Blaster бурно. Правда, уже в 1990 году появились игры с поддержкой данной звуковой платы, однако полное признание детище Creative получило несколько позднее - году здак в 1991-1992. А в конце 1994 стали появляться воистину "кощунственные" игры, не поддерживающие PC Speaker.

В мае 1991 года, Creative выпускает модернизированную версию платы - Sound Blaster PRO. А чуть позже на рынке появляется первый Multimedia Kit от данной фирмы. Купив его, пользователь получал полноценное мультимедийное решение для своего компьютера - звуковую карту Sound Blaster Pro и односкоростной CD-ROM.

С появлением Sound Blaster Pro фирма значительно упрочила свои позиции на рынке. Основным достоинством данной платы был цифровой стерео звук, с частотой дискретизации до 22 kHz. Также был переработан FM-синтезатор, и увеличена до 44 kHz частота моно сигнала. С появлением первых CD-игр, Creative выпускает Multimedia Kit. Понятие "мультимедийный компьютер" (тот, что с ушами на мониторе и с подставкой для кофе) прочно входит в жизнь каждого уважающего себя игрока.

В мае 1993 года Creative являет миру очередного наследника линейки Sound Blaster - Sound Blaster 16. Данная плата стала первой звуковой картой на рынке с интерфейсом под CD-ROM и с возможностью последующей модернизации.

Согласно законам диалектики количество должно перерастать в качество. Creative всегда об этом помнила, и Sound Blaster 16 - очередное тому доказательство. Она стала первой 16-битной картой со встроенным эффект процессором (ASP - Advanced Sound Processor, CSP - Creative Sound Processor - два названия эффект процессора, применяемого в линейке карт SB16. ASP позволял менять глубину и тембр звука, создавать эффект Surround звучания). Кроме того, дабы упростить апгрейд компьютера, Creative снабдила новую плату интерфейсным разъемом для подключения CD-ROM. Улучшенный стерео FM-синтезатор OPL3 и возможность усовершенствования платы посредством установки модуля Wave-table синтеза - все сделано для блага пользователя.

Одно из достоинств Creative, отмечаемое всеми конкурентами, - гибкая политика лицензирования и открытость стандартов. Некоторое время спустя после выхода SB16, Creative предоставляет сторонним разработчикам лицензии. В результате на рынке появляется множество Sound Blaster совместимых карт, как от самой Creative (чипсет Vibra 16), так и других производителей (ESS-688, ESS-1688, Sound Galaxy). Такая политика фирмы оказала благотворное влияние на распространение и становление стандарта Sound Blaster.

Профессиональный чайник

Раньше все было просто. Раньше всех пользователей можно было разделить на две группы - профессионалы и те, кто профессионалом никогда не был, не является и вряд ли будет. Соответственно, все разработчики выпускали два типа товаров - для тех, кому нужно качество, и для тех, кого волнует цена. Заядлым игрокам совсем не обязательно обзаводиться дорогостоящим волновым синтезатором от фирмы Roland, их ушам хватает мотивов FM-синтезатора дешевого Sound Blaster, в то время как профессиональный меломан после первых же пассажей, выданных этой техникой, полез бы на стенку.

Еще одно техническое отступление: для хранения и воспроизведения цифровой музыки был создан стандарт MIDI (Music Instruments Digital Interface). Первое издание данного стандарта General MIDI (GM) подразумевает способность MIDI-устройства воспроизводить 128 различных инструментов, а также около 50 ударников из стандартного набора ударных инструментов. Основное назначение MIDI - обеспечить совместимость и слаженность звучания композиции на различных синтезаторах. На звуковой карте также имеется синтезатор, более или менее совместимый со спецификацией GM. Синтезаторы, в большинстве своем, делятся на два типа - FM и Wavetable. Первые пытаются воссоздать звучание инструмента, моделируя его из нескольких простых. Вторые же содержат сэмплы реальных инструментов, проигрываемые на нужной ноте. Волновые синтезаторы отличаются более высоким качеством воспроизведения MIDI композиций, но и затраты на производства Wavetable карт несколько выше.

До определенного момента рядовой игрок совершенно не нуждался в Wave-table карте. И существовавшие в то время на рынке платы с волновым синтезом (Roland MT-32, SCC-1) стоили достаточно дорого. Так продолжалось до появления Gravis Ultrasound от фирмы Advanced Gravis. Небольшая канадская фирма умудрилась создать и представить на рынке полноценную многофункциональную звуковую плату с уникальной архитектурой. Сердцем платы служил чип GF1. Для проигрывания MIDI композиций Gravis Ultrasound использовала оригинальную технологию Patch Cash. Оцифрованные выборки инструментов хранились у пользователя на диске и по мере надобности подгружались в локальную память. Данная технология позволяла сэкономить на затратах при производстве платы (первые партии GUS поставлялись всего с 256 килобайтами памяти). Плата достаточно неплохо эмулировала цифровой выход Sound Blaster, а также великолепно "притворялась" Roland Sound Canvas.

В марте 1994 года Creative выпускает в продажу новую карту линейки Sound Blaster - Sound Blaster AWE 32.

Sound Blaster AWE 32 - первая аудио плата с волновым синтезом из семейства AWE (данная аббревиатура расшифровывается как Advanced Wave Effects, цифра 32 соответствует количеству аппаратных голосов). Сердцем AWE32 являлся процессор EMU8000, разработанный компанией E-mu Systems, позволявший использовать при проигрывании MIDI композиции 32 голоса с частотой дискретизации 44100 kHz и обогащать звук целым набором эффектов Chorus и Reverberation. Архитектура чипа позволяла ему адресовать до 28 мегабайтов памяти. В стандартной поставке использовалась выборка инструментов GM из ROM на 1 мегабайт. Также на плате было 512 килобайт памяти, что обеспечивало совместимость со стандартом GS. Память наращивалась стандартными повсеместно доступными 70-ти pin модулями. AWE 32 пленил сердца и профессионалов и рядовых пользователей.

На PC началась эпоха Wave-table. Львиную долю рынка занимала продукция фирмы Creative, на втором месте прочно обосновалась фирма Advanced Gravis, выпустившая улучшенную версию своей платы GUS Max. Постепенно данным сегментом рынка начали интересоваться и такие киты музыкальной промышленности как Yamaha, предложившая потребителям целое семейство карт Turtle Beach с высококачественным волновым синтезатором. Лед тронулся, процесс пошел.

В январе 1995 года Creative представляет Wave Blaster II - дополнительную плату волнового синтеза для карт из семейства Sound Blaster. А в июне того же года в продажу поступает модификация AWE32 - Sound Blaster 32.

В течение 1995 года Creative занималась расширением своего сегмента рынка. Wave Blaster II являл собой недорогое решение для тех, кто уже обзавелся звуковой картой, но жаждал качественной MIDI музыки. SB 32 есть ни что иное, как упрощенный вариант AWE32 - без оперативной памяти и по более низкой цене. Кроме того, фирма вплотную занималась разработкой графических и видео акселераторов.

В ноябре 1996 года Creative анонсирует сразу две новых карты - Sound Blaster AWE 64 и Sound Blaster AWE 64 Gold.

Новоявленные детища не несли в себе ничего принципиального нового. Sound Blaster AWE 64 Gold был ориентирован на профессиональную часть рынка. 18-разрядный ЦАП и экранированные разъемы значительно снижали уровень шумов, позволяя добиться практически студийного качества записи. На плате было предустановленно 4 мегабайта памяти для хранения сэмплов. Sound Blaster AWE 64 изначально располагал всего 512 килобайтами памяти. Тем не менее, используя специальные модули, пользователь мог довести количество RAM до заветной отметки в 28 мегабайт. И пусть тебя, читатель, не смущает цифра 64 в конце названия - аппаратных голосов по-прежнему было 32, зато в комплект поставки входила программа Wave Synth Guide, являвшаяся программным синтезатором. При использовании WG полифония звучания увеличивалась вдвое, правда, для этого требовалась машина с процессором Pentium.



В конце 1996 года позиции на рынке разделились следующим образом. Наибольшим спросом пользовалась продукция фирмы Creative, а вот Gravis неожиданно сильно сдала позиции (в 1997 году, правда, появится Gravis Ultrasound PRO, на которой славный путь "гуся", к сожалению, прервался). Карточки Yamaha, хоть и пользовались доверием у покупателей, но все же были чрезмерно дороги для рядового пользователя. Все было спокойно, но затишье предвещало бурю...

Три буквы - PCI

К началу 1997 года звуковая карта стала неотъемлемой частью практически любого игрового компьютера. Спрос рождал предложение, и на рынке присутствовало несколько десятков различных производителей, предлагавших продукцию на любой вкус, и, что не менее важно, для кошелька любой толщины.

Но компьютеризация всех и вся требует обильных жертвоприношений, совершаемых миллионами пользователей. На алтарь производительности тонна за тонной возлагаются процессоры, еще вчера считавшиеся самыми быстрыми, сыплются еще даже не распечатанные коробки с видео картами, устаревшими еще до момента поступления в продажу. И в этом водовороте звуковые платы оставались своеобразным островком спокойствия. С момента появления Adlib и до Sound Blaster AWE64 Gold изменялось только качество звучания, а возможности оставались теми же - воспроизведение оцифрованного звука, проигрывания MIDI композиций и CD-Audio. Но пришла пора прогибаться под изменчивый вкус потребителя и данному сегменту рынка. А причиной стали игры. Ведь давно уже не секрет, что именно игровая продукция предъявляет наибольшие требования к аппаратной части компьютера. Игры с каждым годом становились все сложнее и сложнее, и звуковое оформление, являясь неотъемлемой частью любой игры, также становилось все сложнее, насыщеннее. И наступил момент, когда пропускной способности шины ISA для прокачки информации на звуковую карту банально не стало хватать. Да и саму шину, как досадный пережиток прошлого, решили с почестями похоронить (в спецификациях системных плат на 2000 год уже нет слотов ISA). Вот и пришлось разработчикам срочно "изобретать велосипед", разрабатывая новые аудио платы на шине PCI.

У шины PCI есть множество преимуществ над ISA, но имеются и коекакие недостатки. Из достоинств, само собой, стоит отметить скорость пересылки информации по шине - 133 мегабайта в секунду против 2 мегабайт. Для справки - один стерео поток с частотой дискретизации 44 kHz требует полосу пропускания в 172 килобайта. А десять таких потоков - соответственно в 1.7 мегабайта. При максимальной пропускной способности ISA в 2 мегабайта этого достаточно. Но в том же Unreal таких потоков может быть и 16, и 32. Вот так вот.

PCI аудио-карты также привлекательны для пользователя простотой установки. Хотя ISA'шный Plug & Play достиг заметных высот на пути к совершенству, но под DOS'ом все равно требовал PnP менеджера. С PCI таких проблем не возникает - вставил плату,


АДРЕСНО-ТЕЛЕФОННАЯ КНИГА
“ДОРОГАЯ МОЯ СТОЛИЦА”
РЕКЛАМНО-ИЗДАТЕЛЬСКОЕ АГЕНТСТВО "РК-РИТМ"
ТЕЛ.(095)212-2286 ТЕЛ/ФАКС 212-6082
1 Справочник совместим с любой операционной системой. Вне зависимости от того, какой у вас компьютер, и есть ли он у Вас вообще, вы можете спокойно им пользоваться.
2 У Вас не возникнет ни малейших проблем с его инсталляцией. Технология Plug And Play в самом совершенном обличье!
3 Вас не будут беспокоить подвисания и глюки телефонного справочника
Он даже не подвержен воздействию вирусов!
4 Справочник снабжен автономным питанием, что позволяет ему работать даже в экстремальных условиях, когда рвущиеся в Ваш дом террористы отгрызают электрический провод.
5 Он мобилен и портабелен. Переносная версия справочника выглядит точно так же, как и настольная, и мало того, она столько же стоит!
СПИСОК МАГАЗИНОВ:
БИБЛИО-ГЛОБУС
.......УЛ.МЯСНИЦКАЯ,6
БИЗНЕС КНИГА
.......УЛ.БОЛЬШАЯ ОРДЫНКА,19 СТРОЕН.2
АКАДЕМКНИГА
.......СЕТЬ МАГАЗИНОВ "АКАДЕМКНИГА"
"МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ"
.......УЛ.БОЛЬШАЯ ПОЛЯНКА,24
ТОРГОВЫЙ ДОМ КНИГИ"МОСКВА"
.......УЛ.ТВЕРСКАЯ,18 СТРОЕН.1
ДОМ КНИГИ ОСТОЖЕНКА
.......УЛ.ОСТОЖЕНКА,3/14
ТОРГОВЫЙ ДОМ "ПРОГРЕСС"
.......ЗУБОВСКИЙ БУЛЬВАР,17
МКБ"РАДУГА"
.......УЛ. ПРОФСОЮЗНАЯ,17/12
ДОМ ТЕХНИЧЕСКОЙ КНИГИ
.......ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ,40
ОАО "ЦЕНТРКНИГА"
.......СЕТЬ ТОРГОВЫХ ТОЧЕК
АООТ "МИР ПРЕССЫ"
.......СЕТЬ ТОРГОВЫХ ТОЧЕК
МОСГОРСПРАВКА
.......СЕТЬ ТОРГОВЫХ ТОЧЕК
ООО"РУЗ КО" ОЛИМПИЙСКИЙ
.......СЕТЬ ТОРГОВЫХ ТОЧЕК
ООО"ПОЛЕЗНАЯ КНИГА"
.......СЕТЬ ТОРГОВЫХ ТОЧЕК
ТОО"ДОМ КНИГИ МЕДВЕДКОВО"
.......ЗАРЕВЫЙ ПРОЕЗД,12
ПРЕССТОРГ
.......2-Я ТВЕРСКАЯ-ЯМСКАЯ,54
ТОО"ЮВЛ ПЛЮС"
.......УЛ.СВОБОДЫ,79
ОБЪЕДИНЕННЫЙ ЦЕНТР
"МОСКОВСКИЙ ДОМ КНИГИ"
.......НОВЫЙ АРБАТ,8
Все что вы хотели знать о жизни, смерти, учебе, работе и отдыхе от Кремля до МКАД, но было некого спросить
МОСКВА
ТЕЛЕФОННЫЙ СПРАВОЧНИК
ДОРОГАЯ МОЯ СТОЛИЦА
99
ТЕЛЕФОННЫЙ СПРАВОЧНИК ДОРОГАЯ МОЯ СТОЛИЦА
ГИГАБАЙТ УНИКАЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ
В ОДНОМ КИЛОГРАММЕ ПЕРЕПЛЕТЕННОЙ БУМАГИ.
1 GB = 1,123 КГ
6 Покупая справочник вы можете быть уверены, что купили фирменный продукт
а не китайскую подделку, половина страниц которой считываться не будет
7 Справочник соответствует всем требованиям безопасности и здоровья ТСО-9
соответствует энергетически-экономичному стандарту Energy Star.
Он эргономичен, обладает интуитивным интерфейсом, поэтому прост для освоен
Справочник не требует наличия системного администратора для ухода за ним и
несколько лет в автономном режиме без единой перезагрузки. Он не загрязняе
при его производстве не проводилось испытаний ни над какими, даже самыми м

и она сама берет необходимые ей ресурсы.

Высокая скорость обмена также решает проблему дорогостоящей локальной памяти для хранения GM патчей, а точнее ликвидирует ее (память) подчистую. Практически все PCI аудио-платы используют для этих целей системную память (наподобие шины AGP). Ну, и прочие прелести, вроде bus mastering, разгрузки процессора и много еще чего разного, и лишь один недостаток - совместимость. Собака порылась в архитектуре шины ISA, и скушала DMA (Direct Memory Access) при переходе на PCI. Для чего нужен DMA? Да, в принципе, PCI картам он и даром не нужен. А вот всякие DOS'овские игрушки впадают в дикий ступор, обнаружив аудио карту всего с одним прерыванием. И виснут... либо хранят гордое молчание. Проблема решается несколькими способами, но ни один из них на данный момент не является идеальным. То есть полную совместимость с DOS приложениями вам обеспечит лишь старый добрый SB16. Вот такое вот досадное недоразумение на фоне всех остальных достоинств.

Первые аудио-карты на шине PCI появились в конце 1997 года. И на все 150 процентов оправдали народную мудрость "первый блин - комом". Все они сопровождались громкими рекламными слоганами вроде "Direct Sound acceleration", "PCI bus mastering", "Wave-table synthesis", и все, как один, глючили, хрипели и скрипели.

В ноябре 1997 года Creative анонсирует Sound Blaster AWE64D. И объявляет о выпуске карты нового поколения - Sound Blaster Live!

С AWE64D все понятно. Дабы не отстать от конкурентов, Creative просто переносит великолепно себя зарекомендовавшую архитектуру AWE64 на шину PCI. Те же 32 канала, тот же 16-разрядный ЦАП, единственное отличие - использование системной памяти для хранения сэмплов.

А тем временем на рынке мультимедиа началась суета. Вначале пришла фирма Aureal, которая заявила, что придумала, как сделать хорошо всем и сразу, и предложила по-настоящему трехмерный звук, а не какой-нибудь суррогат, вроде 3D Stereo Extensions или 3D Q-Sound. Ей никто не поверил, но она всем сказала, что вот выйдет ейный Vortex, и все сразу поймут, как они были не правы. Затем, откуда ни возьмись, вынырнула Microsoft и сказала: "Как вы, ребята, не садитесь, a Direct Sound 3D уже есть и хочет есть ". И ушла - тока ее и видели. В ответ Creative заявила, что единственный правильный 3D-звук будет называться EAX (Environment Audio Extensions), и SB Live! – пророк его. Такая вот суматоха на фоне протестующих возгласов, что, мол, "3D-звук? На двух колонках? И вы это серьезно?".



Техническое отступление, не исключено, что последнее. У человека, как известно, всего два уха, но он может достаточно точно определить направление на источник звука и расстояние до него. Например, чем дальше от нас источник звука, тем ниже pitch. При приближении источника звука pitch повышается. Следовательно, обрабатывая необходимый звуковой поток соответствующим фильтром, можно добиться эффекта приближения или отдаления от источника звука. А, изменяя частоту и модуляцию, можно добиться того, что человеку будет казаться, что источник звука находится у него за спиной. A3D от Aureal, EAX от Creative и Direct Sound 3D от Microsoft представляют собой набор алгоритмов, по которым производиться фильтрация и микширование звуковых потоков для создания эффекта обволакивающего звучания.

Просчеты алгоритмов трехмерного звука - не менее ресурсоемкая задача, чем, скажем, работа с 3D-графикой. С графикой у нас сплошь и рядом "общаются" 3D акселераторы. И большинство PCI аудио-карт также являются звуковыми ускорителями, снимающими с процессора работу по микшированию звуковых потоков.

В августе 1998 года Creative запускает в продажу Sound Blaster Live!, одну из самых мощных и качественных аудио-карт за всю историю компьютерного звука.

Sound Blaster Live! можно с уверенностью назвать первой профессиональной аудио-картой, доступной рядовому потребителю. Возможности Live! просто ошеломляют - 64-голосовой аппаратный MIDI-синтезатор с возможностью использования библиотеки сэмплов до 32 мегабайт, 128 независимых аппаратно ускоряемых потоков Direct Sound 3D, полная эмуляция Sound Blaster 16 и поддержка старых DOS'овских приложений и, конечно же, 100% поддержка EAX API для создания обволакивающего звучания. Уже к февралю 1999 года было продано более миллиона плат SB Live!.

Практически все карты, выходившие в 1998 году, отличались высоким качеством звучания, устойчивой и, что не маловажно, низкой ценой (PCI карта с аппаратным ускорением 3D-звука стоит дешевле ISA'шного AWE64). В результате был охвачен практически весь ценовой диапазон потребительского рынка - от 20 долларов за ESS Maestro или Yamaha YMF до 100 долларов за фаворитов - Aureal Vortex 2 или SB Live!. Переход на PCI шину свершился, 3D звук стал реальностью.

А что дальше?

Поживем - увидим. Из наиболее интересных новинок следует отметить спецификацию AC-97. Что общего между модемом и звуковой картой? Правильно, и тому и другому устройству необходимо преобразовать цифровые данные в совсем не цифровой звук. То бишь, в обоих случаях на полную катушку используется ЦАП/АЦП. Значит, можно эти два устройство объединить на одной плате, получив звуковую карточку с выходом в сеть. Ориентировочная цена такого гибрида - в районе 50 долларов, что, согласитесь, совсем не дорого. А как вам возможность интеграции подобных штучек в системные платы?

В перспективе намечается улучшение технологии моделирования и позиционирования 3D-звука. И не за горами то время, когда он станет по-настоящему трехмерным, даже на двух колонках. А уж игровые разработчики постараются сделать так, чтобы мы падали со стула, когда сзади (именно сзади вас) раздается лязганье зубов особо голодного монстра.

Да, сейчас уже с трудом верится, что когда-то, даже очень давно, компьютер молчал. А что бы сказал пользователь восьмидесятых, услышав про A3D или EAX? Фантастика...



E3 Electronic Entertainment Expo'99



Лос-Анджелес. Город землетрясений, кинозвезд, уличных бунтов и знаменитого смога. Казалось бы, любой доступный воображению кризис уже поимел место в этом неописуемо огромном мегаполисе, перечерченном скоростными трассами и плотными потоками автомобилей.

Здесь, в самом центре города, в Los Angeles Convention Center и проходила с 11 по 15 мая ежегодная торговая выставка-шоу Electronic Entertainment Expo'99 (E3) – самое крупное событие в мире компьютерных развлечений. Стенды более чем 400 фирм, представляющих около 2000 продуктов, были размещены в 5 огромных холлах Центра, который, казалось, трещал по швам от внезапного нашествия такого количества участников и бесчисленной армии посетителей со всех концов света.

Приехав на выставку как корреспондент «Навигатора», я без труда зарегистрировался как журналист и, получив нагрудный пластиковый пропуск, увенчанный голубой «пресс»-ленточкой,... неожиданно растерялся. Три грядущих выставочных дня (11-го мая E3 была открыта только для технических специалистов) показались мне просто издевательством: на подробное ознакомление, интервью и фотосъемку нужно было не меньше недели...

Ни одно средство массовой информации не взялось бы освещать E3 целиком. Да и зачем, собственно? Каждой аудитории интересны отдельные виды продукции, а не все сразу и вперемежку. На мое счастье, помимо PC-игр, на E3 было выставлено также и несметное количество консольных игр, что, конечно же, значительно сузило круг моих поисков.

Так или иначе, даже обо всех представленных PC-играх я рассказать все равно ни за что не возьмусь: их было СЛИШКОМ много. В этом весьма сжатом обзоре я остановлюсь лишь на тех играх, в качестве и популярности которых не стоит сомневаться.

Итак, начнем по порядку, вернее, по алфавиту...

Activision

Самое сердце E3 – центр Южного холла. Здесь был расположен большой стенд компании Activision (www.activision.com), поделенный на две «платформенных» половины: для PC и приставок соответственно.

Vampire: The Masquerade - Redemption

Этот проект Nihilistic Software (www.nihilistic.com) вызывал на стенде Activision крайне оживленный интерес, пожалуй, не меньший, чем, скажем, Quake III. Являясь ролевой 3D-action, эта игра во многом необычна и, в то же время, «исторически» верна. Steve Tietze, ведущий дизайнер уровней к Vampire, рассказал мне о том, что в процессе создания игры всей команде Nihilistic пришлось перевернуть горы книг, посвященных проблеме вампиров, чтобы стать истинными знатоками жанра. «Я бы сказал, что мы настолько сильно прониклись этой черной тематикой, что для многих из нас эта игра стала своеобразным выпуском пара, – дальнейшее пребывание в мире кровавого голода могло повлечь и нервные срывы, знаешь ли». С этими словами он показал мне в игре несколько душераздирающих сцен «приема пищи» – надкусывания шеи жертвы при внезапном нападении сзади. Следует заметить, что эффект ему удался: у меня мурашки поползли по коже от такого зрелища. Есть, правда, сразу расхотелось...

Как мы уже рассказывали ранее, в Vampire: The Masquerade повествуется о долгом и нелегком жизненном пути рыцаря-вампира по имени Christof Romuald. Исторически игра базируется на основе готических хроник World of Darkness, популяризируемых в известной серии издательского дома White Wolf Publishing (www.white-wolf.com). Сюжет растянут на весьма приличный срок в 800 лет, хотя «горячих точек» в игре всего четыре: средневековые Прага и Вена и современные Лондон и Нью-Йорк. Начиная простым смертным, игроку очень скоро придется «вкусить» крови и войти в мир отчаянно-бессмертных странников, существующих как бы параллельно нам с вами.

Технические подробности: оригинальный и весьма эффективный


Vampire: The Masquerade - Redemption


Vampire: The Masquerade - Redemption

движок NOD, целиком «мышиный» интерфейс (интуитивно легкий), добротные световые эффекты. Само собой, поддержка multiplayer по сети. Кроме этого обещано выпустить так называемый «script creator», позволяющий игрокам строить свои собственный уровни. Выход Vampire: The Masquerade — конец этого года или начало следующего.

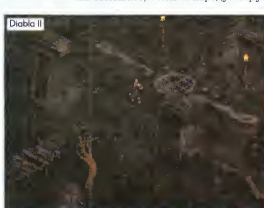
Помимо этого, из PC-игр стенд Activision представлял сиквелы к своим признанным бестселлерам, Dark Reign 2, Heavy Gear II и Battlezone II, а также целых три StarTrek-игры и, конечно же, Quake III Arena.

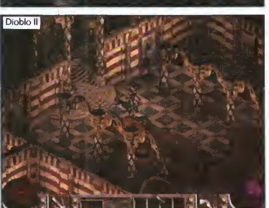
Blizzard Entertainment

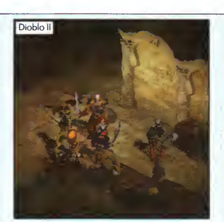
Единственным новым продуктом из представленных на стенде Blizzard (www.blizzard.com), расположенном у входа в престижный Южный холл, был долгожданный сиквел Diablo II. Уже этого было достаточно, чтобы стенд превратился в шумный водоворот из голодной до впечатлений публики...

Diablo II

Evan Carroll, дизайнер и аниматор игр серии Diablo, рассказал мне о том, что свои достижения он сам оценивает невысоко, но обоими Diablo все-таки гордится. «Ты знаешь, теперь уже трудно поверить в то, что начинали-то мы эту делать игру просто как забаву. А теперь я смотрю то, какой интерес она вызывает, сколько народу вокруг,


Diablo II


Diablo II


Diablo II

— и все это кажется каким-то сном, ей-богу...»

Как Evan объяснил в процессе нашей беседы, новшеств в Diablo II будет предостаточно:

- значительно расширена игровая вселенная, — разнообразные персонажи и предметы, новые квесты, монстры, оружие и заклинания;
- 4 новых города, причем под каждым из них — свои подземелья и пещеры;
- 5 новых классов героев, среди которых Amazon (женщина-воин, принадлежащая известному свободолюбивому племени), Barbarian (своенравный и прямолинейный, шаман по натуре, тесно связанный с Природой), Necromancer (таинственный волшебник, оперирующий мистическими силами на грани непостижимого), Paladin (благородный рыцарь, преисполненный веры и храбрости) и, наконец, Sorceress (колдунья, владеющая забытыми секретами магов Хаоса);
- усовершенствованная система битв, причем для каждого из классов специфика ведения боя будет своя, со своими тактическими приемами, заклинаниями и оружием;
- поддержка режима multiplay через бесплатную игровую систему Battle.net.

Сюжетная завязка такова: потерпев полное поражение, Diablo объединяет свои силы с парочкой себе подобных, Baal и Mephisto, стремясь повергнуть все человечество в темную бездну Зла и Небытия. Новому герою, естественно, предстоит пройти нелегкий путь к окончательной расправе с зарвавшейся шайкой и возвратить миру спокойствие и порядок.

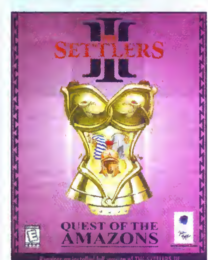
С технической стороны основным достижением стала поддержка 3D-акселераторов, что позволило добавить в игру перспективу и параллакс. Такое нововведение сделало Diablo II весьма выдающимся продуктом, совмещающим двумерную графику персонажей с такими пространственными «примочками», как динамическое многоцветное освещение и атмосферные эффекты. Кроме этого, качество графики и кадровая частота тоже существенно улучшились.

Выход Diablo II ожидается во второй половине этого года.

Blue Byte Software

Привлекательный стенд компании Blue Byte (www.bluebyte.com) был расположен у самого входа в Западный Холл и оформлен в тематическом соответствии с линией выставляемых продуктов. Меня представили высокому корректному немцу по имени Michael Domke, специалисту по связям с прессой по странам Европы. Узнав, что я из России, он очень обрадовался и потом не отходил от меня ни на шаг, представляя продукты компании.

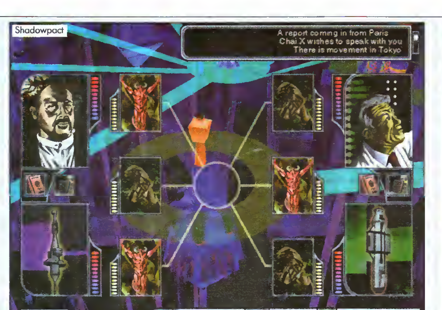
The Settlers III: Quest of the Amazons

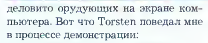


Этот симпатичный add-on к популярному сиквелу The Settlers III был назван самой компанией «вторжением женского племени в сугубо мужской мир Settlers», — как раз тем, о чем пользователи уже давно просили разработчиков. Напористые и своенравные амазонки станут четвертой по счету расой в играх этой серии.

Демо-версию мне показывал Torsten Hess, продюсер и менеджер игр Settlers. Он сам просто обожает «всех этих малюсеньких человечков»,


The Settlers III: Quest of the Amazons





деловито орудующих на экране компьютера. Вот что Torsten поведал мне в процессе демонстрации:

- в игре будет много нового: сам пейзаж, целиком оригинальные строения и, конечно же, персонажи;
- разрабатываемые ресурсы и виды оружия тоже будут существенно отличаться от привычных нам по предыдущим релизам Settlers;
- с художественной точки зрения игра тоже крайне привлекательна: скажем, сама анимация амазонок подчас уморительна просто до коликов;
- кроме этого, в Quest of the Amazons будет масса кампаний для одного игрока и набор уровней для режима multiplayer;
- также в эту версию войдет и новый редактор уровней.

Срок выхода The Settlers III: Quest of the Amazons – лето этого года.

Shadowpact

Как было объявлено, эта концептуальная игра станет первым пред-

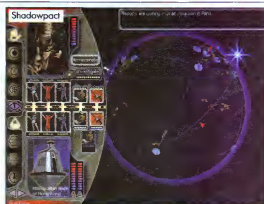


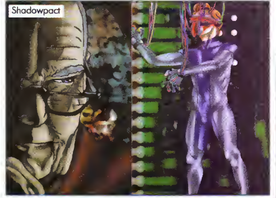
ставителем нового жанра, названного «стратегическими приключениями в реальном времени». Разрабатываемая небольшой американской студией Murder of Crows (www.murderofcrows.com), Shadowpact представляет из себя весьма необычную игру, достаточно отдаленную по своей идее от привычных нам продуктов.

Michael представил меня вице-президенту студии по имени Chris Todd. Этот немного грустный молодой человек рассказал мне о том, что его игра отнюдь не так легка для понимания, как большинство других. Совмещая в каком-то смысле элементы походовых и real-time стратегий, в Shadowpact не будет привычных армий или команд, состоящих из однотипных персонажей нескольких классов. Вместо этого игроку придется управлять более чем 40 агентами, каждый из которых будет ярко выраженной индивидуальностью, со своими принципами, характером и предысторией.

...В недалеком будущем, когда встал вопрос о надвигающемся скрытом доминантном управлении цивилизацией, мир сетевых технологий был потрясен появлением Sanctuary – виртуальной реальности, пришедшей на смену Интернет. Именно в это пространство и перемещается назревший конфликт между различными культурными сообществами...

Целью студии было создание целой фантастической вселенной при сохранении традиций поп-культуры в целом и киберпанка в частности. При этом «корнем игры» послужила захватывающая повествовательность сюжета игры. Представляя то или иное сообщество, игрок должен будет добиваться усиления своих позиций, отдавая распоряжения специальным независимым агентам и распределяя между ними ресурсы в соответствии со своими планами. Сложность в том, что каждый из агентов может иметь свои планы и мнения о соратниках и конкурентах. Таким образом, любой ход в игре должен быть тщательно продуман, – одно неосторожное действие





может вывести из-под контроля всю ситуацию.

Выпуск Shadowpact намечен на конец этого года.

Eidos Interactive

Стенд Eidos (www.eidos.com) напоминал скорее балаган, нежели стенд как таковой. Центром «шоу» служила небольшая сцена, на которой периодически появлялись некие не относящиеся к делу ряженые дивы и под истошные вопли разгоряченной толпы разбрасывали всевозможные сувениры. Все это сопровождалось динамической подсветкой, однообразной звуковой дорожкой и плосковатыми взревываниями конферансье. Сами же виновники торжества (то есть игры и их создатели) как бы между делом располагались вокруг на тесноватых стажерках. Добиться какого-либо внимания со стороны официальных лиц мне так и не представилось возможности, – вся пресс-служба была к тому времени уже порядком взвинчена и в основном индифферентна к посетителям. Решив не тратить попусту время, я отправился непосредственно «по играм», – сами разработчики, как известно, намного приветливее.

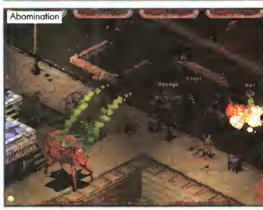
Thief 2: The Metal Age

Знаменитый «анти-шутер» компании Looking Glass Studios (www.lglass.com) в скором времени обзаведется продолжением. Thief 2: The Metal Age был показан впервые именно на E3.

Собственно, демо-версия игры, представленная мне самим руководителем проекта, Steve Pearsall, включа-


Abomination


Abomination


Abomination

ла в себя лишь несколько комнат с несколькими пресонажами-магами и при этом все-таки позволяла визуально оценить отличия сиквела от оригинала.

Что же будет нового в Thief 2? Прежде всего, движок Dark Engine подвергся существенной переработке (изначально все усовершенствования делались для System Shock 2), полностью ставший «аппаратным». Это дало возможность использовать 16-битные текстуры, разноцветные источники света и неоднородную прозрачность, а также снизить зернистость изображений. AI противников будет значительно улучшен: скажем, причинно-следственная связь для них уже не пустой звук, да и с памятью станет получше. Сами модели теперь насчитывают порядка 600 полигонов каждая вместо прежних 300. Кстати, по признанию Steve, все остальные запланированные технические усовершенствования будут реализованы лишь в Thief 3 (уже идет подготовка движка и для этой версии). Также был добавлен кооперативный режим multiplayer для TCP/IP-сетей, – Steve описал мне, например, ситуацию, когда одновременное «снятие» охранников потребует как минимум двух игроков.

Сюжетно Thief 2 будет продолжать первоначальную канву, но несколькими годами позже. Игровой процесс будет в основном ориентирован на «пряталки по углам», хотя на сложных уровнях придется и подраться. Опять-таки находясь в шкуре воришки Garret, игроку предстоит укрываться от некоего шерифа, идущего по его следам. Все повествование логически подразделяется на 3 части: собственно кража, расследование и, наконец, предотвращение исполнения чудовищных планов, ставших явью в процессе игры. В общей сложности в Thief 2 будет 16 миссий.

Под конец беседы Steve удовлетворенно заметил: «Кстати, совсем забыл: теперь факелы можно снимать со стен», после чего несколько виновато рассмеялся. – «Вообще, в отличие от первого Thief, с этой игрой мы не торопимся, – все делается основательно, с упором на качество».

На прощание я подарил ему мартовский номер «Навигатора», на обложке которого был упомянуто руководство к Thief: The Dark Project. Steve сначала обрадовался, а потом надул губы: «А чего это мы после Baldur's Gate оказались?» Я ответил, что, мол, по Baldur's Gate там просто материалу больше. А в ответ Steve разулыбался: «Да я их знаю, они тоже славные ребята!». На том мы и расстались...

Выход Thief 2: The Metal Age запланирован на начало 2000 года (возможно, февраль).

Abomination

Разрабатываемая английской компанией Hothouse Creations (www.hothouse.org), Abomination представляет из себя real-time стратегию-катастрофу в трехмерном изометрическом мире. Как мне поведал Steve Goss, менеджер этого проекта, Abomination – это игра, «в которой возможно практически все».

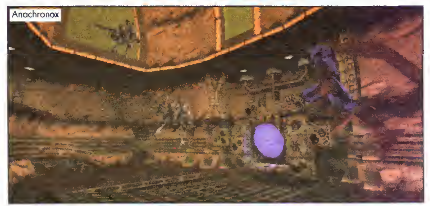
...За нереально короткий срок большинство населения США погибло от чумоподобного вируса, средства борьбы с которым так и не было найдено. Те, которые чудом остались живы, были обречены на безвыходное прозябание в практически мертвой стране. Как известно, периоды упадка – плодородная почва для темных сил, и вскоре возникший культ, именуемый Faithful, начал обращать умы выживших людей в подчинение новому хаотичному сообществу Brood, состоящему из вновь возникших мутантов, кадавров, зомби и прочей агрессивно настроенной нежити. Стремясь подчинить себе всех и вся, эта блуждающая армия постоянно разрасталась, обращая уцелевших граждан в себе подобных тварей. Само собой, этот процесс мог быть остановлен только при наличии некоей противостоящей силы. Задача по зачистке населенных пунктов от неприятеля легла на плечи Black Ops – небольшого отряда «генетически улучшенных» спецагентов, которыми и предстоит управлять игроку. Расправляясь с многочисленными «носителями зла», главным героям предстоит достичь самых «глубин» непрошенной армии...

В общей сложности Abomination предлагает порядка 60 разновидностей миссий, причем генерация уровней «на лету» делает игру весьма разнообразной. Во время игры отряду освободителей придется освоить на практике более чем 100 видов оружия и даже научиться применять передовые технологии, позаимствованные у... инопланетян. Параллельно с этим каждый из членов команды будет развиваться персонально, приобретая различные навыки и опыт. Кроме этого, со временем, постигая врага и начиная понимать, что к чему, ваш отряд сможет самостоятельно разрабатывать новые технологии, позволяющие делать вашу нелегкую борьбу более эффективной.

Все персонажи игры представляют собой сложные трехмерные модели, на основе которых было рассчитано несметное количество плоских спрайтов-фаз. Тем не менее, окружающий мир будет все-таки объемным и, что интересно, физически правдивым.

Помимо «одиночного» режима будет предусмотрен и режим multiplayer (до 8 игроков одновременно), как совместно, так и друг против друга.

Добавлю, что Abomination посту-


Anachronox

пит в продажу уже в третьем квартале этого года.

Anachronox

С этой интересной игрой меня знакомил ее продюсер Jake Strider Hughes из ION Storm (компании-разработчика, www.ionstorm.com). На всей выставке мне не довелось встретить человека более воодушевленного и эмоционального, чем он. Казалось, что демонстрация Anachronox окружающим – первое и последнее дело его жизни.

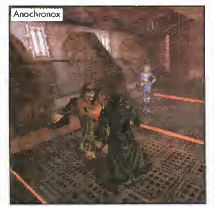
...Суть игры заключается в поиске наследия давно исчезнувшей инопланетной цивилизации. Помимо этого необходимо разрешить загадку о происхождении некоей тотальной угрозы, надвигающейся со стороны таинственных сил явно не местного происхождения. Поиск растягивается на более чем сотню уровней, населенных многочисленными монстрами. При этом самосовершенствование персонажей возможно благодаря освоению новых технологий и разработке различных приспособлений для достижения конечной цели...

Anachronox представляет собой трехмерную RPG, сделанную на основе усовершенствованного движка от Quake 2. Из семи основных героев одновременное управление возможно лишь тремя. В задачу игрока входит исследование обширной «пространственной» вселенной, взаимодействие с многочисленными персонажами, поиск оружия, предметов, артефактов и т.д. При этом сюжетная линия весьма «размыта», что позволяет играть, следуя различным путями.

Jake также показал мне редактор скриптов, позволяющий игроку самому задавать движение камер и переключение между ними в зависимости от ситуации в игре. Весь процесс очень напоминает постановку фильма, особенно операторскую работу, и предоставляет широкие возможности для творчества. Само собой, редактор будет поставляться вместе с игрой.

Выход Anachronox ожидается к концу этого года.

Кроме перечисленных, на стенде Eidos Interactive были также выставлены следующие «грядущие» игры: Deus Ex, Braveheart, Cutthroats: Terror on the High Seas, Omikron: The Nomad Soul, Urban Chaos и Saboteur.


Anachronox

Electronic Arts

Выставочная площадь Electronic Arts (www.ea.com) была подавляюще большой. Различные студии и компании-разработчики располагались по краю арены, напоминающей танцплощадку. Узнав, что меня интересуют только PC-игры, администрация стенда представила мне приветливого молодого человека по имени Mark Prindle, одного из пресс-специалистов, ответственных за продукцию Looking Glass Studios (компании, чьи игры и публикует Electronic Arts), которая, в свою очередь, выставляла на E3 целый ряд игр. Mark был крайне обходителен и самолично водил меня от игры к игре, знакомя с разработчиками и дизайнерами.

Flight Combat: Thunder Over Europe

Этот авиаимитатор, посвященный Второй Мировой войне, мне показывал Constantine Hantzopoulos, сам глава проекта (Looking Glass Studios, www.lglass.com). Честно говоря, на директора он не был похож абсолютно: постоянно хохмил и даже по-детски кривлялся. «Ты видишь, какие у меня получились огоньки, а?» – ухахатывался он, тыча пальцем в экран, на котором поисковые прожектора пытались настичь вражеский самолет в ночном небе. – «Ни у кого таких огоньков больше нету! Нету, ты слышишь? Просто нету!» Я честно признал, что подобных «огоньков» в играх пока еще не встречал, – смотрелись они действительно здорово.

Помимо прожекторов во Flight Combat будет еще много чего интересного: целых 24 пилотируемых модели самолетов различного класса, представляющих воздушные силы трех держав (Великобритании, США и гитлеровской Германии), развитой и многообразный AI соратников и противников, а также достоверно воспроизведенные, доступные для разрушения города.

Что касается миссий, то они тоже весьма разнообразны: поражение наземных и наводных целей, включая бомбардировку городов, а также воздушные бои в различной обстановке и в разное время суток.

Наконец, оригинальный движок, использованный во Flight Combat, позволяет не только обеспечивать приличную анимацию при хорошей кадровой частоте, но также и воспроизводить подробные в деталях самолеты в сочетании с достоверной физикой полета и реалистичным поражением целей. Помимо этого в список достоинств входит генерация погоды, поддержка «больших» местностей и, конечно же, режима multiplayer через локальную сеть или Интернет.

Выход Flight Combat: Thunder Over Europe запланирован на осень этого года.

System Shock 2

Многие уже успели позабыть о некогда «громкой» игре System Shock, выпущенной компанией Looking Glass


Flight Combat: Thunder Over Europe


Flight Combat: Thunder Over Europe


System Shock 2


System Shock 2


System Shock 2

Studios целых 5 лет назад. И лишь совсем недавно было решено сделать сиквел, правда, существенно отличающийся от оригинала (прежде всего – жанром). System Shock 2 ныне претендует на звание «ролевой 3D-action».

...Вторая половина следующего столетия. Побежденный было странствующий кибернетический мозг SHODAN строит коварные планы по уничтожению Земли. Космический корабль Von Braun, на котором обосновался злоумышленник, становится местом развития событий...

Главный герой может принадлежать одному из 3 классов (по выбору играющего) со своими уникальными способностями и спектром используемых предметов: например, компьютерный взлом, ведение боя с использованием различного оружия или энергии, а также переделка всевозможных устройств или их ремонт в случае необходимости. Развитие персонажей будет осуществляться за счет приобретения дополнительных навыков и их последующего совершенствования.

Технические характеристики System Shock 2 таковы: движок Dark Engine (использованный ранее в Thief: The Dark Project), разнообразный и сложный AI персонажей, множество видов оружия и разрушительной энергии, плюс режим multiplayer (до 4 игроков одновременно).

Предполагаемый срок выхода System Shock 2 – конец этого года.

Jane's World War / Jane's USAF

Здесь речь идет не просто об игре, а о целом виртуальном театре военных действий. Задача разработчиков – создать целую «вселенную» в Интернет, в которой не будет ничего кроме... непрекращающейся войны. Войны полномасштабной и с участием практически всех родов войск. Отступая от концепции «выделенных» симуляторов, в этой вселенной можно будет сражаться, управляя любой доступной военной техникой, будь то самолет, подводная лодка или танк.

Таким образом, помимо многопользовательской, среда Jane's World War будет еще и многоигровой. Любая из новых игр серии Jane's Combat Simulations может быть использована как отдельный вид техники в этой виртуальной войне. Кроме этого, сама «вселенная» будет поделена на бесчисленное количество зон, в каждой из которых может находиться до 120 игроков одновременно. Режим игры тоже может быть разным: скажем, в составе подразделения, выполняющего определенную миссию, или же в одиночку. Кроме этого, одной из самых существенных черт этого грандиозного проекта является его постоянное совершенствование с выходом каждой из новых программ серии Combat Simulations. Jane's World War будет поддерживаться серверами онлайновой системы JanesCombat.net.

Первой из программ-клиентов должен стать экспериментальный авиасимулятор Jane's USAF, предоставляющий игроку 8 моделей современных американских истребителей и бомбардировщиков. В их числе будут: F-105 «Thud», F-4E «Phantom», F15C/E, F-117 «Stealth Fighter», F-16C «Falcon», A-10 «Warthog» и, наконец, новейший F-22 «Raptor». Кампании и миссии (более 60) будут объединены в 3 категории: минувшая война во Вьетнаме, тренировочные бои над территорией США и предполагаемый в недалеком будущем конфликт в Европе. Но, естественно, дело не будет ограничиваться выполнением заданий, – каждый игрок со временем сможет сделать «карьеру» в USAF, продвигаясь по ступенькам воинских званий. И еще: поддержка режима multiplayer в этой версии будет ограничена пока лишь 8 игроками.

Добавлю, что выход Jane's USAF запланирован на осень 1999 года.

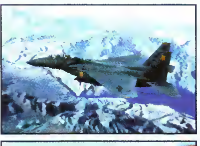
Конечно же, это далеко не все. На «танцплощадке» Electronic Arts можно было наблюдать и такие PC-игры как Flight Unlimited III, The Sims, Shogun: Total War, Theme Park World, Dungeon Keeper 2 и некоторые другие.



Jane's World War



Jane's USAF







Interplay Productions

Стенд Interplay Prouctions (www.interplay.com) был, наверное, самым загадочным из всех. Вместо демонстрации игр, каждые полчаса в маленьком кинозале компанией проводилось небольшое шоу, которое очень напоминало бурную shockwave-презентацию, оживленную дымом и прожекторами. Из-за малой вместительности зала у входа постоянно присутствовала томящаяся очередь. Собственно же игры были выставлены в специальной охраняемой «черной» комнате, вынесенной за пределы выставочных площадей E3, и попасть туда можно было лишь по предварительной договоренности с персоналом стенда. В чем была причина такой конспирации, я так и не узнал. Но своего добился: представленный Aileen McKeagney, координатору Interplay по связям с общественностью, как корреспондент российского журнала, я заимел заветный невидимый штамп на тыльной стороне ладони и был вскоре препровожден в «черный» демонстрационный зал – святую святых Interplay на E3...

Kingpin: Life of Crime

Первая из игр, привлекших мое внимание, была мафиозно-кровавая бойня Kingpin. Компьютер был свободен, и я, конечно же, поспешил его оккупировать. Попытки встретить когонибудь из обитателей игры окончились неудачей: кто-то успел хорошо «поработать» непосредственно перед моим появлением, и все, что мне осталось, было лишь лужами крови тут и там. На помощь пришла Erin Courtney, крайне бойкая дама, ответственная за решение всех пресс-вопросов, касающихся этого проекта. Молниеносно перехватив власть (то бишь «мышь») в свои руки, она рестартовала игру и принялась весьма шустро объяснять, что там к чему: «Это прям такая крутая игра! Ты согласен?» Я внимал и послушно кивал. После чего мы стали пытаться добиться хоть какого-нибудь успеха в игре. Продвижение по подворотням было вполне привычным делом, правда, вопрос, как открыть ту или иную, дверь поставил Эрин в тупик. Расправившись с парой-тройкой темных личностей, нам даже удалось наскрести несколько долларов, обобрав безжизненные тела. Причем реалистичность драк была на уровне: попадание, скажем, по голове приводило к ранам и на груди тоже. А вот дальше мы пройти не смогли: встретив в одном из углов подозрительного вида девицу, мы очень быстро поняли, что обрезком трубы тут не обойтись. Правда, Эрин продолжала упорствовать: я даже был бесцеремонно согнан со стула и некоторое время наблюдал со стороны ее безуспешные попытки, при этом иногда давая ценные советы. В конце концов, Эрин вышла из себя (по крайне мере, так мне показалось), объявила, что не она, дескать, эту игру писала и поспешила перевести разговор на другую тему...

Как мы уже рассказывали ранее, Kingpin (разработчик – Xatrix Entertainment, www.xatrix.com) – это своего рода социальный 3D-шутер, где вам предстоит пройти путь истинного мафиози от участия в уличных потасовках до самых вершин теневого бизнеса. Социальность игры состоит в том, что для достижения успеха вам понадобится собственная команда из преданных головорезов. А команду эту еще предстоит сколотить.

Технические детали таковы: усовершенствованный движок из-под Quake II (с обеспечением 32-битного цвета), 24 уровня, объединенных в 7 эпизодов, а также поддержка до 16 игроков по сети при наличии выделенного сервера. Что касается персонажей, то тут тоже все достаточно лихо: тело каждого субъекта как бы поделено на полтора десятка независимых частей. Такой трюк позволяет добиваться правдоподобия: части тела, задетые в потасовках, могут кровоточить, отниматься или даже отваливаться, причем практически независимо друг от друга.

И еще одна приятная подробность: звуковая дорожка к игре записана известной хип-хоп группой Cypress Hill.

Giants: Citizen Kabuto

В углу напротив обитал Bob Stevenson, вице-президент коалиции Planet Moon Studios (www.planetmoon.com), со своей новой ошеломляющей игрой Giants: Citizen Kabuto. Тут уже было не до осваивания игры методом тыка: компьютер и его опекун были окружены тесным колечком посетителей, буквально ловящих каждые слово и кадр...

Являясь по сути стратегической 3D-аркадой, Giants приоткрывает двери в сюрреалистический мир-островов, населенный множеством жуткого вида обитателей, которым, как очевидно, делать больше нечего, кроме как устраивать друг другу всякие пакости. Основное население игры подразделяется на 4 расы:

Kabuto – бесчувственный гигант (вообще-то только один на все толпу), бросающийся на все, что движется в его поле зрения. Жертву норовит растоптать, испепелить или закопать.

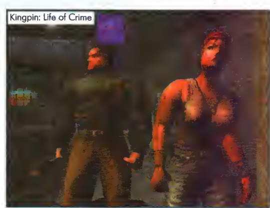
Sea Reapers – этакие потусторонние «дочери моря поневоле», владеющие магией и не стесняющиеся собственной наготы. В свое время создали Kabuto (см. выше), правда, неизвестно зачем: то ли для защиты, то ли на потеху себе или окружающим. В итоге шутка не удалась: «дитятко» оказался чересчур своенравным и перешвырял всех своих «мамочек» в море... Эту расу в игре представляет Delphi, голубовато-зеленая целеустремленная особа, пытающаяся добиться повиновения со стороны соперников. Умеет вызывать торнадо и некоторых монстров.

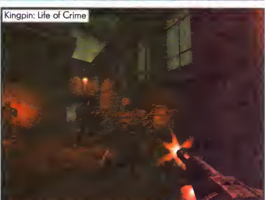
Мессагупs – «жертвы прогресса». Вообще-то, являются инопланетянами (в количестве 5 единиц), отправившимися на отдых и неожиданно попавших в передрягу. Остановившись на острове для техническо-профилактических целей, обнаруживают себя втянутыми в локальный конфликт. Вооружены различными сверхсложными штуковинами.

Smarties – маленький беззащитный народец. В игре исполняют эпизодические роли, являясь как бы «субквестами». Защита каждой особи от уничтожения идет вам в плюс и в итоге выливается в благодарность в виде какого-нибудь ценного подарка.

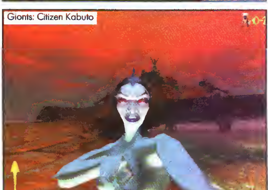
Играть можно за любую из первых трех рас. Естественно, особенности и тактика при этом существенно различаются. А режим multiplayer позволяет «очеловечивать» сразу все 3 расы одновременно.

... Я некоторое время наблюдал за демонстрацией игры из-за спин «кружка», безуспешно пытаясь пробраться поближе. Но вскоре Bob сам выбрался из столпотворения на передышку. Тут-то и состоялась наша беседа об игре и о нем самом. Bob уже давно занимается дизайном игр (включая, скажем, Myth, Nemesis или MDK) и считает Giants очень большим достижением своей команды. Целиком


Kingpin: Life of Crime


Kingpin: Life of Crime


Gionts: Citizen Kabuto


Gionts: Citizen Kabuto

оригинальный движок (да еще какой!) – не так уж мало для столь маленького коллектива, каким является на сегодняшний день Planet Moon Studios...

Выход Giants: Citizen Kabuto намечен на ближайшую осень.

Messiah

Следующий всплеск впечатлений – Messiah, оккупировавший угол между Kingpin и Giants. Здесь можно было хоть до бесконечности стоять и созерцать все немыслимые коловращения сюжета, демонстрируемые публике на большом мониторе.

...Ангелочек Bob послан на Землю с благородной миссией: предотвратить дальнейшее распространение Зла и вернуть жизнь на планете в нормальное русло. Имея лишь пару крылышек за спиной, Bob обладает уникальным даром – запросто вселяться в любую тварь, будь то человек или крыса. Таким образом, любого врага можно заставить драться себе же на пользу. При этом обилие трюков и тактических приемов делает игру практически неисчерпаемой. Хотя, в конце концов, любой путь рано или поздно приведет к неминуемой встрече с самим Сатаной...

Всего в Messiah (разработчик игры – Shiny Entertainment, www.shiny.com) будет порядка полусотни видов «заселяемых» людей и животных, а также более 20 видов оружия. Уровни огромны и разнообразны, а качество полигональных моделей можно считать прямо-таки рекордным на сегодняшний день. Кроме этого будет комплексное динамическое освещение, физически правильные тени и пространственное озвучивание с фильтрацией и отражением.

Особо также следует упомянуть разнообразие анимации и, наконец, AI персонажей: десятки последовательностей движений в сочетании самосовершенствующимся разумом. Сами создатели Messiah признаются, что с трудом осознают все возможности такого «передового альянса».

Продюсер игры Стюарт Рок прямо-таки сиял от счастья (до слез в глазах), – столько восторженных слов высказывалось в адрес его проекта. И немудрено – помимо всех перечисленных свойств и достоинств, Messiah является действительно уникальной игрой со смелым расчетом на будущее: речь идет о хорошей масштабируемости движка. Оценивая возможности компьютера, игра сама подстраивает сложность полигональных моделей персонажей для достижения оптимальных результатов. Таким образом, в дальнейшем, с появлением ускоренного «железа» Messiah будет смотреться все лучше и лучше.

Игра должна появиться на рынке опять-таки осенью, причем сразу для двух платформ, PC и PlayStation.

Planescape: Torment

Центр зала был оккупирован двумя играми, одной из которых была Planescape: Torment (разработчик – Black Isle Studios, www.blackisle.com) – новая RPG, в основу которой лег усовершенствованный движок Infinity, уже известный нам по Baldur's Gate.

... Главный герой приходит в себя после... собственной смерти. Страдая полной амнезией, он вскоре обнаруживает, что ничего вокруг не узнает, включая самого себя. Что в действительности произошло, кто он и где находится – это и предстоит, в конце концов, узнать. Окруженный неожиданными врагами, он также узнает, что практически неубиваем. В чем причина бессмертия – еще одна загадка среди остальных...

«Ну, неубиваем – это громко сказано», - пояснил Feargus Urquhart, руководитель одного из подразделений Black Isle, представлявший игру на стенде. – «На самом деле, смерть возможна, но с последующей регенерацией. Только все опять забываешь подчистую». Он также показал мне ряд сюжетных зарисовок, иллюстрирующих богатство воплощенных в Planescape: Torment идей, смелые анимационные приемы и, наконец, отменную играбельность и удобство интерфейса.

Кстати, действие игры происходит в фэнтезийном мире, базирующемся на кампаниях Planescape из серии Advanced Dungeons and Dragons. Выйдет Planescape: Torment уже этим летом, объем игры – 3 компакт-диска.

Evolva

Другая половина центрального «островка» на стенде была занята показом новой стратегической 3D-аркады Evolva, разработанной компанией Computer Artworks из Лондона.

Речь в этой игре идет о противоборстве главного героя, элитного полководца из плеяды Evolva, с огромным паразитирующем пришельцем, оккупировавшим уже многие планеты. Прогрессивно размножаясь и ведя Вселенную к полному разрушению, этот гигантский организм должен быть уничтожен, во что бы то ни стало. Беда только в том, что независимых суборганизмов-паразитов уж слишком много...

В целом, борьба со злом сводится к формированию собственной команды, состоящей из генетически смоделированных воинов, называемых Genohunters. Эти создания обладают особым свойством – возможностью чрезвычайно быстро мутировать. Поразив противника, каждый Genohunter способен проанализировать его ДНК и как бы «унаследовать» от жертвы наиболее полезные свойства. Вследствие этого, ваша команда может постоянно совершенствоваться, причем практически целиком под вашим контролем, что, в свою очередь, позволяет «выращивать» солдат с разнообразными и, главное, неповторимыми свойствами и навыками. Как заявляют разработчики, комбинаций может быть бесчисленное множество, что придает Evolva оттенок бесконечности. Созданными подразделениями воинов можно будет обмениваться с друзьями через Интернет, или же на-


Messiah




Evolva

травливать их друг на друга в режиме multiplayer. При этом двух одинаковых наборов вам не встретится практически никогда.

Движок Evolva была разработан на основе передовой «органической» технологии A-Life, что делает возможности игры прямо таки ошеломляющими. Помимо мутации, персонажи смогут приспосабливаться к различным окружающим их условиям, а также менять свое поведение в зависимости от общей «линии руководства». Кроме этого, графика в игре тоже весьма впечатляющая: не только обитатели, но и сама природная среда полны выразительности и тонких деталей.

Срок выхода Evolva – конец этого года или начало следующего.

Кроме игр, упомянутых здесь, на стенде Interplay также были представлены: три игры из серии Star Trek (два космических имитатора Star Trek: Klingon Academy и Star Trek: Starfleet Command, плюс realtime-стратегия в сочетании с имитатором под названием Star Trek: New Worlds); пространственная аркада Freespace 2, а также новый авиасимулятор F/A-18E Super Hornet.

Microsoft Corporation

Microsoft (www.microsoft.com) занимала на E3 весьма обширную площадь, что позволило ей расставить демонстрационные компьютеры достаточно свободно и без особой толкотни.

Conquest: Frontier Wars

Эта игра, разрабатываемая относительно молодой компанией Digital Anvil (www.digitalanvil.com), представляет собой трехмерную стратегию в реальном времени, где игроку предстоит добиваться преимущества на межгалактической арене, распределяя ресурсы, проводя научные исследования, осваивая новые миры, формируя флот космических крейсеров различного калибра и, естественно, общаясь с соседями.

Как мне рассказал Jamie Wiggs, один из дизайнеров компании-разработчика, в Conquest: Frontier Wars воплощена концепция многосистемной вселенной. В каждой из систем события будут идти по-своему, причем игроки смогут запросто перемещаться из системы в систему, дабы поспеть и тут, и там. Такая модель вселенной делает игровой процесс стратегически многообразным и увлекательным. Кроме этого, некоторые из ваших подразделений могут вести действия автономно под началом ваших же адмиралов, управляемых компьютером, чей AI со временем совершенствуется в зависимости от успеха той или иной операции.

С технической стороны эта игра также показалась мне весьма привлекательной: анимация каждой боевой единицы сделана на основе подробных полигональных моделей, причем в процессе сражений на «задетых» крейсерах появляются следы ударов и столкновений. Разнообразие спецэффектов тоже достаточно велико и радует глаз, а окружающее пространство предоставляет полную свободу перемещения.

И еще: количество сторон-рас в игре – 2 в режиме одного игрока, или 4 в режиме multiplayer, причем каждая со своими особенностями и возможностями.

Срок выхода Conquest: Frontier Wars – начало 2000 года.


Conquest: Frontier Wars

Flight Simulator 2000

Один из самых популярных имитаторов полета, Flight Simulator, был представлен на E3 в значительно улучшенном варианте. Как выразился Bruce Williams, один из участников проекта, «мы тут вошли в такой вираж, что и самим страшно». А бояться-то есть чего, – новшеств предостаточно.

Начнем с того, что имитатор наконец-то прочно утвердился в 16-битной цветовой палитре, причем качество текстур тоже повысилось. Число аэродромов подскочило с 3000 аж до 20000, а парк машин пополнился двумя тяжелыми моделями - Concorde и Boeing 737-400 (плюс еще двумя в профессиональной версии программы: Mooney Bravao и King Air 35). Число городов «с домиками» увеличилось более чем на 40, да и прежние стали теперь выглядеть несколько натуральнее. Все модели самолетов были слегка переработаны, включая внутреннее убранство кабин, приборные панели, внешние детали фюзеляжей и, само собой, физические параметры. И, наконец, система генерации погодных условий начала работать в реальном времени: программа научилась скачивать из Интернет текущие погодные данные по регионам и детально воспроизводить их во время имитации (!!!).



Flight Simulator 2000


Flight Simulator 2000

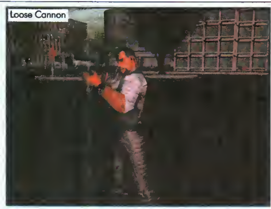
Как вы уже поняли, начиная с этого релиза, Flight Simulator станет выходить в двух вариантах: обычном и профессиональном. Помимо пары дополнительных самолетов, в профессиональную версию также войдут: две инструментальных IFR панели для обучения навыкам пилотирования по приборам; редактор динамики полета; редактор инструментальных панелей; «толстая» версия руководства пользователя; и, наконец, специальный обучающий диск, предоставленный компанией Cessna Aircraft.

Под конец беседы Bruce показал мне несколько профессионально выполненных «фигур» на головокружительной высоте, – интересно, что детализация наземных объектов, как я успел заметить, оставалась необычно четкой, без «размазывания». Я выразил свое удовлетворение продуктом и поблагодарил его за экскурс. А на вопрос, почему в заголовке окна красуется надпись «Flight Simulator 99», он рассмеялся и, пожимая мне руку, ответил, что это, наверное, Y2K bug постарался...

Обе версии Flight Simulator 2000 должны появиться на рынке уже осенью этого года.

Loose Cannon

Мы уже упоминали о Loose Cannon ранее. На E3 мне удалось познакомиться с этой интересной игрой







поближе. Застенчивый Mark Thomas, один из специалистов, ответственных за тестирование этого продукта, уступил мне управление клавиатурой, попутно комментируя, что там и к чему.

Названная игрой «следующего поколения», Loose Cannon представляет собой приключенческий action-боевик, повествующий о криминальной жизни США в недалеком будущем. Игрок будет выступать в роли свободного наемника по имени Ashe, выполняющего ряд заданий по переправке грузов, расследованиям всяких неприятностей, спасению заложников и устранению неугодных, причем с возможностью выбора между миссиями (только основных миссий будет более 20, не считая множества второстепенных). Основная задача – добраться до главного мафиози по кличке Bishop и его приспешников, нагнетающих и без того тяжелую обстановку в округе.

Игровая вселенная достаточно обширна и включает в себя 9 интерактивных городов (с населением, полицией и настоящим трафиком!), а также 12 пригородных и сельских районов. Причем богатство окружающей среды очень впечатляет: обилие объектов, их прорисовка, а также атмосферные эффекты делают игру очень увлекательной и без криминальной подоплеки. Передвижение на машине или пешком, – по выбору играющего (естественно, за пределы города на своих двоих не сунешься...). Свобода действий весьма широка, – из машины можно выйти в любое время, а забота о транспортном средстве возможна несколькими путями: починить свой сломанный автомобиль, или же стянуть чужой – дело ваше.

Помимо такой пространственной «неограниченности» движка, анимация в Loose Cannon тоже незаурядна: движения персонажей выполнены на основе motion capture. И еще: 15 различных моделей машин, масса видов оружия и прочей амуниции сделают ваши боевые будни весьма насыщенными и разнообразными.

Предполагаемый срок выхода Loose Cannon – весна 2000 года.

Psygnosis

Стенд компании Psygnosis (www.psygnosis.com) был, наверное, самым шумным и сверкающим из всех в Южном холле.

Drakan: Order of the Flame

Презентация этого «драконового» симулятора, разработанного компанией Surreal Software (www.surreal.com), являлась как бы эпицентром E3. Подвешенный к потолку сказочный ящер парил над величественного вида постаментом, обставленным демонстрационными экранами и окруженным «пенящейся» от восторга публикой.

Мне повезло – сотрудники пресс-службы Psygnosis буквально пропихнули меня к одному из компьютеров и представили ведущему дизайнеру игры по имени Duncan (именно так – это его полное имя, он мне даже свои водительские права потом показал). Надо отдать ему должное: несмотря на обилие нетерпеливых журналистов вокруг нас, Duncan не торопился от меня отделаться и представил полный экскурс в игру, показав практически все, что было возможно.

Хотя главным героем игры все-таки является красный дракон по имени Arokh, разработчики, похоже, создали знаменитой Lara Croft сильную конкурентку. Новая полигональная дива Rynn, оседлавшая упомянутого дракона, несомненно, завоюет сердца многих поклонников цифровых красоток. Ее фигура стройна, движения плавны, а миссия весьма благородна: освободить собственного младшего братца из лап злого волшебника. Как тут остаться равнодушным?..

В Drakan будет 11 чрезвычайно больших уровней (прежде всего в пространственном смысле), по несколько миссий в каждом, причем все это будет объединено в 4 оригинальных фэнтезийных мира. Помимо разрешения отдельных квестов, вам, естественно, надо будет и сражаться с многочисленными врагами, как на земле, так и воздухе. Персонажей будет предостаточно, а их анимация весьма сложной. Предусмотрена также и поддержка режима multiplayer (до 8 игроков по сети).

Даже с технической точки зрения в Drakan было на что заглядеться: ска-












Wild Wild West: The Steel Assassin

жем, физика освещения в игре необычайно достоверна. Персонажи и объекты полностью взаимозависимы под источниками света, что делает тени и блики весьма детализированными и как бы настоящими. Duncan показал мне ряд ситуаций, когда сложность переливов теней и света выглядела просто невозможной для воспроизведения в реальном времени, – ничего подобного в играх я еще не видел. «Мы попытались уйти от каких либо условностей, дабы дать пользователям захватывающее чувство реальности. Многие уже привыкли, когда им дурят голову и показывают то, чего на самом деле быть не может. А это-то, прежде всего и удручает, так?» Кроме этого, движок игры делает игровое пространство полностью связанным, то есть без каких либо скачков или переходов между внешним миром и внутренним пространством зданий и пещер, – все воспринимается как единое целое.

Под конец нашей беседы Duncan удивил меня еще раз. «Много ли ты знаешь игр, в которых есть настоящая кровь?» - спросил он. Когда я недоуменно покачал головой, он рассмеялся и открыл общую карту уровня с горами, лесами и речками, а затем указал мне на бурые пятна ближе к краю экрана. «Это один из наших художников, работая над скетчами, порезал себе палец. Решив, что так будет круто, он отсканировал собственную кровь, после чего наложил снимок на эту карту...»

Добавлю лишь, что выход Drakan: Order of the Flame был запланирован на следующий месяц после окончания E3. Так что, в тот момент, когда вы читаете эти строки, игра, наверное, уже поступила на прилавки магазинов.

SouthPeak Interactive

Расположенный вдоль задней стены Южного холла, стенд SoutPeak (www.southpeak.com) представлял собой скорее тематический уголок музея, нежели общепринято-авангардистский загончик, свойственный остальным компаниям. Принимал посетителей глава пресс-службы Bob Chase, весьма добродушный и отзывчивый человек, всегда готовый пойти вам навстречу и увлеченно рассказать о своих играх и продуктах.

Wild Wild West: The Steel Assassin

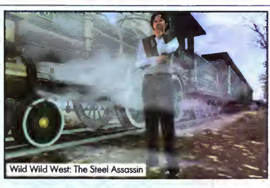
Надеясь на успех выходящего в скором времени фильма «Wild Wild West» Барри Зонненфельда, компания приобрела лицензию на воспроизведение отдельных персонажей и общей стилистики картины в одноименной приключенческой игре Wild Wild West: The Steel Assassin. На стенде даже был выставлен актуальный реквизит, сделанный специально для съемок (видимо, позаимствованный у киностудии Warner Brothers).

Сюжет игры мало чем связан с фильмом. Миссия главных героев, James West и Artemus Gordon, будет состоять в предотвращении покушения на президента Уллиса Гранта, которое входит в коварные планы убийц Линкольна. В процессе развития действия игрокам придется разрешить массу головоломок и одержать кучу побед в схватках со злоумышленниками, причем в своеобразном комедийном стиле.

Игровое пространство игры сделано на основе сотен статичных фоновых изображений в сочетании с 3D-моделями персонажей (эксклюзивный движок Video Reality Engine). Действующих лиц в Wild Wild West будет около 20, каждое со своим характером, возможностями и историей, а мест действия – несколько десятков (различные города, здания, фермы и т. д.) В качестве промежуточной базы между миссиями игроками будет использоваться фантастический железнодорожный вагон The Wanderer (кстати, присутствующий и в фильме), выполняющий роль источника оборудования и оружия, а также исследовательской лаборатории для создания «невозможных» соединений и приспособлений.

Дата выхода Wild Wild West: The Steel Assassin – ноябрь этого года.

Другими «киношными» играми были: Dukes of Hazzard – Racing for Home, поставленная по мотивам одноименного телешоу 70-х (для большей выразительности на стенде даже присутствовал оригинальный Dodge Charger оранжевого цвета, подлинный участник шоу), а также детская аркада Flintstones.


Wild Wild West: The Steel Assassin

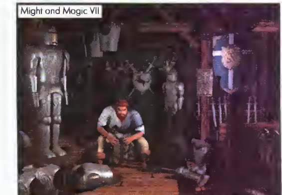
The 3DO Company

Расположенный в Западном холле, маленький и тесный стенд 3DO (www.3do.com) был постоянно осаждаем любопытствующей публикой. Честно говоря, добиться аудиенции с Holly Hartz, главой департамента по связям с общественностью, было крайне непросто: желающих было очень много, да и теснота стенда излишне накаляла обстановку. Лишь на второй день выставки мне удалось представить наш «Навигатор» и получить возможность подробно ознакомиться с каждой из выставленных PC игр.

Might and Magic VII: For Blood and Honor

Само собой, выход этого сиквела – радость для любого истинного поклонника ролевого жанра. Нет смысла говорить


Might and Magic VII


Might and Magic VII


Loose Cannon


Loose Cannon


Heroes of Might and Magic III


Heroes of Might and Magic III


Army Men III

об успехе знаменитой серии, – упомяну лишь, что в этом году Might and Magic справляет свой десятилетний юбилей.

Игру мне представил James Dickinson, дизайнер, – персона весьма восторженная и благожелательная. Мир Might and Magic для него, как мне показалось, – та недосягаемая реальность, в которую ему бы хотелось переместиться раз и навсегда.

Сюжет игры берет свои корни в Heroes of Might and Magic III: после временного затишья, спорные территории Harmondale становятся предметом раздора между людьми и эльфами. Желая предотвратить излишнее кровопролитие, лорд Markham, в чьем ведении находятся вожделенные земли, решает устроить своего рода состязание, победитель которого и получает в управление Harmondale. Естественно, окончательное решение выносится в пользу... играющего. Именно с этого момента и начинаются события в Might and Magic VII: одно дело получить что-то во владение, другое – удержать. Все свалившиеся на вашу голову вместе с призом проблемы еще только предстоит разрешить в процессе игры...

Что будет принципиально нового в версии VII? – спросил я. James ответил, что много чего. Скажем, удачное совмещение двух режимов боя – походового или в реальном времени, как заблагорассудится. Масса субквестов, без какой-либо удручающей линейности. Рас и классов стало больше, все со своими уникальными чертами и возможностями. Монстров прибавилось, аж целых 26 новых! А, вот еще: к примеру, надоело тебе путешествовать – зайди в таверну и поиграй в своеобразную версию карточной Magic: The Gathering. Расслабься, опыта поднакопи. Можно, как говорится, и на деньги. Вроде как игра в игре получается. Здорово, правда? – Здорово.

Технически тоже многое что улучшено: 16-битный цвет, плавное панорамирование, поддержка лучшего 3D-железа. Графика персонажей теперь намного приятнее для глаза, без крупных пикселей, видных вблизи. А физиономии? Посмотри на их физиономии! Где ты еще такие увидишь? Что еще? Монстры меж собою драться научились, не все ж игроку центром вселенной быть? – Что ж, и это вполне резонно...

В момент выхода журнала в продажу игра, скорее всего, уже попадет в руки благодарных фанатов.

Heroes of Might and Magic III Expansion Pack: Armageddon's Blade

Самая «сильная» игра из знаменитой серии HM&M появилась на свет вот только-только, а на очереди уже и первое дополнение, Armageddon's Blade, разрабатываемое фирмой New World Computing. В него войдут 6 кампаний (включающие 26 сценариев) плюс 38 отдельных однопользовательских карт и 10 карт для режима multiplayer. Будет также пара новых героев и около 20 дополнительных видов юнитов. Сюжетно новый pack продолжит фэнтезийную линию Might and Magic VII, развиваясь в несколько футуристичной плоскости: спектр артефактов и оружия уже отнюдь не средневековый, да и юниты станут кибернетически «подкованными». В действие вводится новый город-мир, названный Forge, базирующийся все в той же обширной стране Erathia.

Самым значительным усовершенствованием, по словам продюсера игры Jeffrey W. Blattner, стали гибкость настройки и интеллектуальный генератор карт. На его разработку ушло достаточно много сил, что вполне оправдано: при наличии различных параметров, влияющих на сложность, каждый из искусственных уровней обещан быть гарантированно проходимым. Под конец нашей беседы, заполучив в качестве сувенира мартовский номер «Навигатора», Jeffrey буквально залился краской, – как вы помните, на обложке этого номера красовалась презентационная графика HM&M3...

Кстати, срок выхода Armageddon's Blade запланирован на осень этого года.

Army Men III

«Пластико-пролитная» война между двумя лагерями игрушечных солдатиков должна в этом сиквеле приобрести неожиданный поворот: на помощь агрессивной «коричневой» стороне придут... игрушечные инопланетяне. Причем очень злые и воинственные. Таким альянсом армия будет обязана своему полководцу Plastro, чьи планы относительно положительно настроенных «зеленых» отнюдь не миротворческие. В процессе развития событий командующий «зелеными» Sarge призовет на помощь боевое соединение «синих» под названием Space Troopers, у предводительницы которых, похоже, свои счеты с пришельцами. Помимо новых видов игрушек, в Army Men III будут также и новые поля для ведения боевых действий: кухня, туалет, база «коричневых», космический корабль инопланетян, и даже город на далекой планете. Виды вооружения тоже будут весьма разнообразными, включая напалм, гранаты или, скажем, винтовки с глушителями. По словам Sean Amann, менеджера проекта, существенно улучшен интерфейс игры: добавлены свободная перегруппировка соединений и отдельное управление каждым из солдатиков, а также целый ряд настроек и опций. Срок выхода Army Men III – осень 1999 года.

Army Men – Air Attack

Тема Army Men на этом не исчерпывается. Из разговора с Simon

Everett, лидером проекта Army Men – Air Attack для PlayStation, я узнал, что его игра будет со временем выпущена и для PC. На этот раз концепция игры, похоже, была вдохновлена известным фильмом «Апокалипсис наших дней», а точнее его потрясающими сценами атак с воздуха. В отличие от теперь уже классического сюжета Army Men, игра не будет ограничиваться прячущимися за консервными банками солдатиками, – боевые действия будут вестись с борта вертолета. Кроме этого будут использоваться «джипы», танки, грузовики, стационарные орудия и даже дирижабли. Воздушная Кавалерия отважного летуна-вояки по прозвищу Captain пойдет на помощь «зеленым» в борьбе против «коричневых», освобождая при этом пленных, эвакуируя раненых, расставляя ловушки и попутно очищая территории от всевозможных вражеских существ, например, муравьев или пчел. В общей сложности в Army Men – Air Attack будет 4 модели вертолетов (Super Stallion, Huey, Chinook и Apache), вооруженных различными типами ракет и, конечно же, напалмом.

Интересно, что игровая вселенная будет поделена на две «половины»: реальный мир, где орудует доблестная Воздушная Кавалерия (джунгли, песочница, лужайка) и фантастический мир пластиковых солдатиков (привычная нам окружающая обстановка PC игр серии Army Men).

А вот срок выхода PC-версии пока еще неизвестен.

Gulf War: Operation Desert Hammer

На этот раз речь пойдет о «реальных» боевых действиях. Steven Hosey, один из дизайнеров Gulf War, поведал «Навигатору» о том, что действие игры разворачивается в недалеком будущем (точнее – в 2001 году), когда с угрозами и вооруженными выпадами со стороны известного Иракского лидера было (вернее, будет) решено покончить раз и навсегда. Несмотря на всю масштабность новой операции в Персидском заливе, роль игрока будет весьма ограниченной – управление танком M12, названным «The Hammer» при поддержке дружественных моторизованных соединений. Помимо танков, в игре будет масса наземной и воздушной техники, орудий и сооружений. Количество кампаний – по 18 для каждого из режимов (одного игрока и deathmatch). Знаменательно и то, что все боевые действия должны будут вестись на достоверно воспроизведенной местности.

Судя по продемонстрированной мне версии, движок Gulf War весьма продвинут и визуальные эффекты достаточно реалистичны, хотя анимация техники и вся остальная графика все-таки почему-то напоминали о маленьких солдатиках из Army Men. Наверно, именно эту «игрушечность» игры было решено сгладить видео-вставками из реальной хроники боевых действий на Ближнем Востоке.

Gulf War поступит в продажу не раньше осени этого года.

Компания 3DO также представила бейсбольный симулятор High Heat Baseball 2000 (выходит для PC этой весной) и сборник из 26 настольных игр под названием Family Game Pack 2 (осень 1999 года).

Ubi Soft Entertainment

Выставочная площадка Ubi Soft (www.ubisoft.com) была весьма просторной и по-детски жизнерадостной. Для завлечения публики устроители стенда водрузили в центре большую озвученную статую одного из героев своей консольной серии и даже приволокли откуда-то настоящий сверкающий «бэт-мобиль» по случаю заключения лицензионного контракта с Warner Bros о создании серии игр о популярном Бэтмене.

Arcatera

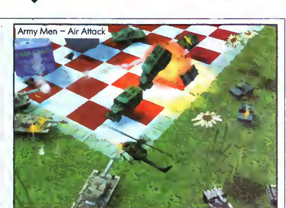
Практически несвойственная общей линии продуктов Ubi Soft, эта игра представляет собой приключение в реальном времени с элементами RPG. Основой Arcatera (разработчик – немецкая компания Westka Kommunikation) служит расследование, на которое у главного героя есть всего 3 недели: некое сатанинское сообщество под названием Dark Brotherhood готовит в городе переворот, дабы повергнуть его в хаос.

Christoph Kabelitz, менеджер проекта, продемонстрировал мне альфа-версию игры и рассказал о том, что ее сюжет будет нелинейным: исход приключений будет зависеть от действий игрока и его линии поведения по отношению к другим персонажам. Множество квестов и субквестов, доступных для выполнения в любом порядке, делают игровой процесс весьма многообразным и ветвленным. Ролевая сторона игры заключается в возможности группового ведения боя, магии, формирования группы и персонального развития каждого из участников с течением времени.

Для игровой вселенной было нарисовано множество фоновых изображений, которые послужат «окружающей средой» для трехмерных моделей обитателей игры. В общей сложности в Arcatera будет более 100 различных мест и 120 интерактивных персонажей, каждый из которых будет обладать своим уникальным AI.

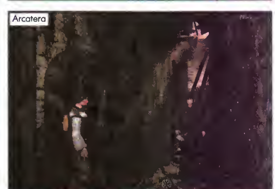
Deep Fighter: The Tsunami Offensive

Еще одна чрезвычайно интересная игра, разработанная компанией


Army Men – Air Attack


Gulf War


Gulf War


Arcatera


Arcatera





Criterion Studios, представляющая собой подводную приключенческую 3D-action. Bob Churchill, главный дизайнер игры, чувствовал себя, что называется, «как рыба в воде», показывая мне красоты подводного мира, строительную и военную технику, а также тактические трюки при ведении боя.

...Где-то в холодных глубинах океана целая подводная цивилизация борется за свое существование. Выступая в роли обычного рядового Армии Защиты, игроку предстоит сражаться с противником, исследовать обширные территории на дне морской пучины, а также спасать подбитые суда и помогать восстанавливать поврежденные сооружения. Параллельно этому множество роботов и вспомогательных механизмов будут заняты созданием огромного корабля Leviathan, предназначенного для эвакуации всей цивилизации за пределы опасных вод. Естественно, «стройка века» должна быть надежно защищена от неприятеля...

Deep Fighter, на мой взгляд, заслуживает самой высокой похвалы. Отличное пространственное исполнение битв в подвижной среде, завораживающее звуковое оформление и спецэффекты, а также интересная тема делают его незаурядной игрой. Здесь вы найдете целых 5 уникальных миров, массу видов вооружения и боевые аппараты с возможностью их усовершенствования.

Выход Deep Fighter: The Tsunami Offensive намечен на первый квартал следующего года.

Rayman 2

Этот сиквел был самой «громкой» игрой на стенде Ubi Soft. Первоначальный релиз планируется для Nintendo 64, а PC-версия должна появиться несколько позднее. Выполненная в мультипликационном стиле Tonic Trouble, эта игра повествует о головокружительных приключениях смешного собакоподобного существа, проходящего в буквальном смысле через «огонь, воду и медные трубы».

Увлеченный бесплодными попытками преодолеть хитроумную ловушку в виде мостика над пропастью, я был застигнут за этим занятием миловидной девушкой по имени Celine Tellier, художницей и дизайнером обоих игр. Польщенная моим искренним интересом к Rayman 2, Celine не отпускала меня ни на шаг до тех пор, пока не показала все, на что способен ее герой-любимец.

...Сказочная страна-планета, где живет Rayman со своими друзьями, неожиданно подверглась вторжению злых космических пиратов. Намерения пришельцев были отнюдь не миролюбивые: насильственный захват обитателей различных планет для их последующей перепродажи в межгалактический цирк-балаган. Помимо всего прочего, визит «джентльменов удачи» привел к энергетическому кризису на всей планете. Некогда сильный и могущественный Rayman внезапно обнаруживает, что оказался почти беспомощным перед лицом надвинувшейся опасности. Единственным выходом для него осталось добраться до волшебника Pollochus the Magician (чести которого и принадлежит создание самой планеты), дабы заполучить всю свою мощь и способности обратно. А там уж и освобождение друзей, и расправа над злыми пиратами не за горами...

В Rayman 2 будет целых 13 отдельных волшебных миров, объединяющих 45 различных мест и уголков, полных всевозможных ловушек и персонажей. Выход PC-версии состоится не раньше следующего года.

На прощание я подарил Celine номер нашего журнала. А она неожиданно смутилась и призналась, что и понятия не имела, что в России тоже любят играть в ее игры...

На стенде Ubi Soft также были выставлены: все еще не выпущенная (!!!) версия Tonic Trouble, детские Alex Builds His Farm, Cosmic Family, Hype: The Time Quest и Laura's Happy Adventures, а также спортивный симулятор Ultimate Golf.

* * *

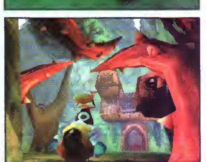
Три выставочных дня пролетели на удивление быстро. Былые сомнения о «необходимой на все неделе» остались далеко позади: я уже практически валился с ног и с трудом держал на плечах голову, чертовски перегруженную всем увиденным, услышанным, опробованным и т.д. за это время. Приблизительно в таком же состоянии покидали выставку, наверное, 99% ее участников и посетителей...

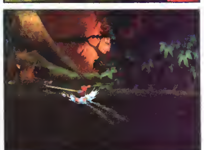
Оглядываясь назад, мне хочется лишь заметить, что такое мероприятие, как E3, – это не только бизнес-конвенция или массовая рекламная акция. Это также и большой праздник. Да и просто радостное событие, объединяющее сердца и умы всех тех, кто не сомневается, что «этот мир – реален».












empire

Обзор обучающих программ

Константин Подстрешный

Прошла весна, завяли помидоры... Лето - это не только солнце и гормоны, для некоторых это еще и время сдавать экзамены. Все! Хватит заниматься культуризмом, пришла пора подкачать мозги, тем более что в этом году умники из министерства образования отменили предварительные экзамены. В частности, к этому знаменательному событию и приурочен данный обзор обучающих программ.

Прежде всего, следует запомнить - ни одна программа, как бы хороша она ни была, не заменит обыкновенной тетради в клеточку и учебника (экзамен-то будет не на компьютере), а вот помочь закрепить знания и освежить память очень даже может. Мы оценивали обучающие программы по трем категориям: содержание, интерфейс и практическая польза. То есть, рассматривали программу не как учебник или справочник для преподавателя, а исключительно как пособие выпускнику средней школы и абитуриенту.

Курс Физики`99 для школьников и абитуриентов

Издатель: МедиаХауз
Разработчик:
МедиаХауз, Л.Я. Боревский
Системные требования:
486DX, 4 Mb RAM, 2-х CD-ROM,
Windows 98

"Курс Физики 99" содержит полную теорию по всем разделам механики школьной программы, присутствует гипертекстовый учебник, а также решения порядка 90 типовых задач, которые ждут своих жертв на вступительных экзаменах. Программа рассчитана на учеников 9-11 классов и абитуриентов, но подойдет и для учеников 7-8 классов. К недостаткам можно отнести отсутствие разделов квантовой физики и физики атомного ядра, а, если мне не изменяет память, многие вузы требуют знание и этих дисциплин. Для каждого пользователя заводится отдельный дневник и ведется отчет об успеваемости. Интерфейс программы нельзя назвать интуитивным: иногда из 60 маленьких иконок за минуту нужно выбрать единственную правильную! Но, в общем плане, программная оболочка выполнена на достаточно качественном уровне и нареканий не вызывает. К счастью, "Курс физики" сопро-



вождается пухлым учебником-мануалом в 500 страниц с полной теорией и разбором примеров, что есть несомненный плюс в его пользу.

Курс Математики`98 для школьников и абитуриентов

Издатель: КомпьюЛинк
Разработчик:
МедиаХауз, Л.Я. Боревский
Системные требования:
486DX, 4 Mb RAM, 2-х CD-ROM,
Windows 98, 3.1

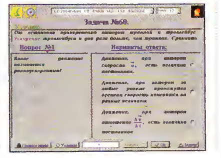
В подавляющем большинстве вузов от тебя будут требовать знание математики. Это тот самый предмет, который ты любил прогуливать. Его нужно если не знать на отлично, то хотя бы просто знать. Интерфейс практически полностью аналогичен предыдущей программе. В отличие от других обучающих программ, электронный учебник "Курс Математики`98" представляет не только теорию, но и практику, обширная база задач (порядка 700) по темам, наиболее часто встречающимся на вступительных и выпускных экзаменах. Предусмотрен режим контрольной работы состоящей из пяти подобранных программой задач. В боксе вместе с программой обнаружилась пара толковых методичек по тригонометрии и показательным/логарифмическим функциям. Недостатки, конечно, тоже есть, как в области интерфейса, так



и в программном плане. Но, в целом, "Курс Математики`98" - добротный продукт, способный поднатаскать знания ученика в математике.

Физика v2.0

Издатель/Разработчик:
ТПО "Северный Очаг"
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM,
Windows 98, 95

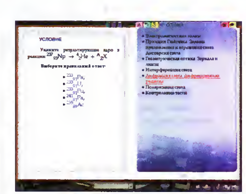


Безусловно, отличное содержание и серьезная подборка вопросов по темам физики. Присутствует полное решение всех примеров из задачника А.П. Рымкевича (а это 1305 задач! Ух, как же я этот учебник когда-то ненавидел :)). Огромная база вопросов (порядка 4000), для тестирования успеваемости ученика выбираются любые 15 (разработчики говорят, что многие кандидаты наук получали 4 только со второго раза). Работа над учебником велась последние два года, и видно, что время было потрачено не зря. Есть 6 лекций продолжительностью в общей сложности на 3 часа, у каждого пользователя ведется дневник. Но не обошлось и без недостатков: фактически отсутствует теоретический учебник (сборник формул и звуковые лекции не в счет), кустарное оформление и не менее кустарный интерфейс, хотя местами и забавный, но совершенно не подходящий к серьезному содержанию обучающей программы. Итог: "Физика v2.0" - ориентированна в первую очередь на практику, подборка задач заслуживает всяческих похвал, а вот теория, к сожалению, хромает.

1С: Репетитор. Физика

Издатель: "1С"
Разработчик: "1С"
Системные требования:
486DX, 16 Mb RAM, 2-x CD-ROM,
Windows 98, 95

"1С: Репетитор. Физика" содержит порядка 300 тестов и задач, но по информативности все же уступает другим рассмотренным программам. Хотя присутствие примеров со вступительных экзаменов в МГУ и МАДИ определенно заслуживает похвал. Вообще при тестировании создалось устойчивое впечатление, что "1С: Репетитор. Физика" предназначен в первую очередь для этих двух учебных заведений. Следует отметить удобный гипертекстовый учебник, но всего лишь по два теста на каждую тему, а также отсутствие режима "контрольной" не позволят как следует повысить практический уровень знаний студента. Обратим внимание на раздел "подготовка в вуз", где собраны рекомендации к экзаменам, основные темы и вопросы. Достаточно удобный и дружелюбный интерфейс, множество иллюстраций и анимационных вставок. Оболочка и графическое исполнение, пожалуй, лучшее из всех рассмотренных здесь. "1С: Репетитор. Физика" можно посоветовать для подготовки к теоретическому зачету или контрольной, наверное, по нему удобно делать

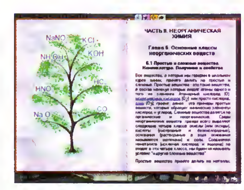


школьные домашние задания, но если вас ждет серьезный письменный экзамен не в МГУ или МАДИ, а какой-либо иной вуз лучше воспользоваться другой обучающей программой.

1С: Репетитор. Химия

Издатель: "1С"
Разработчик: "1С"
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM,
Windows 98, 95

Содержит разделы: теоретической, органической и неорганической химии, то есть всю школьную программу и тот необходимый минимум знания, который будут требовать на экзамене по химии. Хотя 100 видеофрагментов химических опытов и имеют познавательную ценность, но вряд ли послужат серьезным подготовительным материалом к экзамену, а вот на 300 задач, подборку тестов, контрольные вопросы и методику их решения стоит обратить внимание. Опять же есть удобный раздел "подготовка в вуз". Традиционно хороший и стильный одинэсовский дизайн. Практически же программа пригодится в первую очередь абитуриентам, поступающим в МГУ, поскольку разрабатывалась совместно с преподавателями химического факультета. "1С: Репетитор. Химия" нельзя назвать отличной

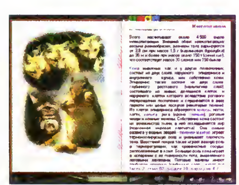


обучающей программой, но среди мультимедийных пособий по курсу химии лучше ее пока нет.

1С: Репетитор. Биология

Издатель: "1С"
Разработчик: "1С"
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM,
Windows 98, 95

На вступительных экзаменах биология бывает гораздо реже, чем физика или математика, а вот на выпускных ее довольно часто выбирают как дополнительный предмет. "1С: Репетитор. Биология" содержит разделы: ботаника, зоология, физиология человека и общая биология. Особенно стоит отметить тесты в количестве 1000 штук, а также хорошее качество подачи теоретического материала. Дизайн программы полностью аналогичен двум предыдущим программам, однако, отсутствует характерный для всей серии "1С: Репетитор" раздел "подготовка в вуз", что не есть слишком хорошо. "1С: Репетитор. Биология" не более чем неплохой мультимедийный учебник с тестами, сдать все те же выпускные школьные экзамены поможет, а вот подготовиться только с его помощью для поступления в какой-либо серьезный вуз вряд ли получится.



P.S. Следует заметить, что "Биология" "Химия" и "Физика" от "1С" недавно были выпущены в одном боксе - "Естественные Науки", если вам нужно сдавать экзамены по этим трем предметам, выгодней будет приобрести весь сборник.

Результаты гонки

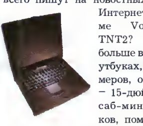
Наибольшее впечатление произвели "Курс Математики 98" от МедиаХауз и "Физика v2.0" от Северного Очага, но и остальные участники соревнования держались на уровне. Любой из этих учебников можно посоветовать в качестве подготовительного материала, выбирайте, что вам больше придется по душе и по карману. Готовьтесь и сдавайте экзамены, а не сдадите – читайте "Служи, сынок, как дед служи..." Старшего опер Гоблина (см. Навигатор№ 12 (20)`1998) - в ближайшие два года его советы очень пригодятся.

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Ведущий рубрики: Руслан Шебуков
navi_hardware@email.com

Из жизни ноутбуков

Знаете ли вы, о чем сейчас больше всего пишут на новостных сайтах в Интернет? Ну, кроме Voodoo3 и TNT2? Так вот, больше всего – о ноутбуках, всех размеров, от больших – 15-дюймовых, до саб-мини-ноутбуков, помещающихся в карман и служащих своим хозяевам в основном будильниками. Идея мобильного компьютера сегодня стала настолько популярной, что создается впечатление, будто все помешались на них. Видимо, все-таки, если человеку пока трудно осуществить свою первую мечту – летать без крыльев, то вторую – всегда и везде носить с собой компьютер – он взялся осуществлять с не меньшим рвением, чем когда-то Икар поднимался к Солнцу.



Короче говоря, компании Gateway и Micron одновременно выпустили по модели 15-дюймовых ноутбуков страшной силы производительности – модели Solo 9150LS и TransPort NX соответственно – на 366 МГц процессоре Mobile Pentium II, с 64 Мб памяти, 14-гигабайтными винтами и видеосистемой ATI Rage LT Pro AGP 2X с 8 Мб SGRAM. По ценам $3634 и $3699 каждый. Могу вас уверить, что это – наиболее производительные на сегодняшний день ноутбуки из числа бытовых. Нет, видимо, нужды добавлять, что оба ноутбука оснащены DVD-ROM, дисководом LS-120 и еще имеют гнезда для сменных: второго винчестера, запасной батареи или ZIP-драйва. Ну а про звуковые карты с динамиками, встроенные микрофоны, видеовходы и выходы, а также цифровой 5.1 Dolby Digital вообще не стоит упоминать – это уж как само собой разумеющееся. Однако весят такие машины, ни много, ни мало – по 4,5 кг, а размеры их – 315x250x50 мм, что в карман пиджака явно не влезет. И последнее: чтобы влить ложку дегтя в такую радужную картину, тестировщики из C|Net заметили, что у обеих моделей – у каждой свои – устойчивые проблемы с power management. Одна машина не выходит из standby, другая выходит, но это у нее занимает больше, чем полная загрузка – до 55 секунд, и иногда, пробудив систему от спячки, вы можете обнаружить system registry девственно чистым. Впрочем, нужно отметить, что у многих ноутбуков из-за неуемного желания производителей модернизировать систему в плане энергосбережения, постоянные неувязки с режимами suspend и standby. Помню, как-то раз выводил я навороченную "тошибу" из спячки, и дело закончилось перестановкой "с нуля" Windows 98 с помощью аварийного CD-диска. А занимает эта операция, скажу я вам, больше двух часов и начинается первым делом с форматирования диска. Видимо, специалисты Toshiba считают это наиболее эффективным способом починить систему.

Двухконцовый модем

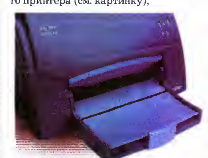
Diamond Multimedia Systems Inc., новатор в области домашних коммуникационных систем, продает новый программный модем SupraSonic II по цене $99. Модем выполнен по технологии Shotgun и способен передавать и принимать данные на скорости 112 кб/с – по двум телефонным линиям сразу, причем одновременно можно и в Интернет сидеть, и совершать телефонные звонки, равно как и принимать их. Технология эта лицензирована у компании Conexant Systems Inc., производителя полупроводникового оборудования для коммуникационных продуктов. Естественно, кроме того, что в вашей квартире должны быть две телефонные линии, нужно еще и чтобы ваш провайдер поддерживал технологию Shotgun; в этом плане - могу вас обрадовать: если вы уедете в Америку, то имеете шанс попасть в один из 2000 городов, в которых эта технология уже действует. Больше, правда, ее пока нигде не поддерживают. Кстати, возвращаясь к теме ноутбуков, Conexant также выпустила интегрирующийся в материнскую плату мобильного компьютера модемный чип RipTide (LP)-HSF, который, в отличие от своих PCMCIA-братьев, потребляет энергии в несколько раз меньше, то есть почти ничего не потребляет. Любой владелец ноутбука, который выходил с помощью PCMCIA-модема в Интернет, скажет вам, насколько хватает ноутбуку батареек (если он работает не от сети) – иной раз и в сеть выйти не успеешь, а батарейки уже кончились. Стоит такой чип $15, вообще смех для ноутбучного модема, а поддерживает не только все известные модемные стандарты, но еще и DVD-декодирует. Сила, короче!



Принтер для Барби

Ну вот, любители Барби и Кена, можете вздохнуть с облегчением. Наконец-то и на вашей улице праздник. Подразделение Hewlett-Packard, компания Apollo выпустила такой принтер, который будет удачно гармонировать с нарядами и мебелью ваших розово-голубых любимцев. После удачного дебюта небесно-синего принтера (см. картинку),





Apollo, скорешившись с Mattel Inc., сделала подарок для маленьких девочек, которым не нужно теперь будет подходить к страшному мертвенно-серому папиному принтеру, а в уголке иметь свой игрушечный принтерочек. С принтером в комплекте идут два компакт-диска с популярными уже программами для Барби – дизайнером причесок и т.п., что, несомненно, увеличит продажи не только принтера, но и кукол Барби. Принтер APOLLO P-1220 Barbie печатает со скоростью 3,5 страницы в минуту в черно-белом режиме и 1,5 страницы в минуту – в цветном. Стоимость принтера тоже детская - $79, а вот технические характеристики держатся в тайне. По крайней мере, на сайте Apollo я их не нашел.

Штормовое предупреждение

Компания Intel, которую вы все хорошо знаете, на недавней компьютерной выставке Computex Trade Show в Тайване получила ряд негативных высказываний от производителей материнских плат по поводу грядущего внедрения прогрессивной памяти Rambus DRAM в новый чипсет i820. Из-за непомерно высокой цены на эту память, а также "разочаровывающей производительности" многие тайванские компании собираются отказаться от ее использования, поскольку после тестирования опытных образцов RDRAM оказалось, что между ею и обычной памятью PC-100 "особой разницы не заметно", по словам одного из представителя компании-производителя системных плат. По-



этому, заметил представитель, лично их компания не собирается внедрять RDRAM раньше конца следующего года. В общем, баталии продолжаются, нам же остается пассивно наблюдать за происходящим и голосовать трудовым рублем за ту или иную новую технологию. Напомню, что память Rambus DRAM способна работать на частоте до 400 МГц со всеми теоретически вытекающими отсюда последствиями, как-то: скорость, производительность и устойчивость работы.

Тем временем компания Mosel Vitelic объявила, что к осени этого года выпустит чипы памяти, соответствующие спецификации PC-266, то есть работающей на частоте до 266 МГц, которая будет носить название DDR (double data rate) Synchronous DRAM и будет выпускаться совместно с Infineon Technologies AG (ранее известной под именем Siemens Semiconductor Group). Сама компания Mosel Vitelic, если кто не знает – крупнейший тайваньский поставщик памяти на мировом рынке. Пока же наиболее прогрессивным стандартом для памяти считается PC-133, для которой пока выпущен только один чипсет – от Via Technologies.

Celeron – процессор будущего

Кажется, в мире компьютерных технологий появился новый стандарт. Процессор Celeron стал настолько популярным, что все чаще производители, объявляя новую линейку компьютеров, строят их на базе именно Celeron, а не, скажем, Pentium II или III. А с выходом 370-пинового корпуса для селерона, стали один за другим появляться интегрированные решения для компьютеров. Так, компания Micro Industries Corporation анонсировала системную плату 686PCI/64P3 на чипсете i440BX с 370-контактным процессором Celeron, встроенными графическим чипом, сетевым и SCSI-контроллером. Жаль, что там еще нет интегрированного звукового чипа и модема, а то бы получилась готовая система. Вообще же говоря, похоже на то, что скоро компьютерная индустрия окончательно перейдет на системы "все в одном", и компьютеры будут продаваться готовыми и не подлежащими апгрейду, как магнитофоны и телевизоры. Странно, что до сих пор этого еще не произошло, ведь такое решение гораздо удобнее для продавцов и поставщиков комплектующих, ведь морально устаревший компьютер в таком случае уже никуда не денешь – только на свалку, а пользователю придется покупать новый, отдавая больше денег, нежели он бы свой компьютер постепенно апгрейдил. Остается только надеяться, что этого в ближайшее время не произойдет.

Компьютер от Sega



Тем временем, пока производители IBM-совместимых компьютеров корячатся, стараясь подлезть под ценовую планку в 500 долларов за системный блок, компании, изначально специализирующиеся на игровых приставках – Sega, Nintendo и Sony – потихоньку поставляют продукты, способные отхватить на компьютерном рынке значительный кусок пирога, привлекая покупателей низкими ценами и высокой производительностью своих – это уже нельзя назвать приставками – почти компьютеров. Судите сами, Dreamcast, новое произведение Sega Enterprises Ltd., стоит всего $164, и за эту цену вы имеете: 64-разрядный, 200-мегагерцевый процессор Hitachi SH-4 (360 MIPS, 1.4 GigaFLOPS, 800 Мб в сек.) со встроенным 128-разрядным блоком 3D-операций, графический акселератор NEC PowerVRSG (3 млн. полигонов в сек., с анизотропной, трилинейной фильтрацией, 32-разрядным Z-буфером, аппаратной текстурной компрессией и другими прогрессивными 3D-функциями), 16 Мб основной, 8 Мб графической и 2 Мб звуковой памяти, 32-битный RISC-процессор Yamaha с объемным 3D-звуком, 64 каналами, аппаратной звуковой компрессией и DSP для эффектов реального времени, роль жесткого диска выполняет 12-скоростной CD-ROM со всеми основными системными утилитами, загружаемыми в память, а 56К модем, выносная клавиатура и мышь, а также возможность подключения, как к телевизору, так и к монитору, производят это изделие уже в ранг практически полноценных компьютеров, несмотря на весь его легкомысленный вид. Вот только игры под него – преимущественно всякие ежики-соники и прочие несерьезные скакалки. Но если дело так и дальше пойдет, то реальная альтернатива PC не за горами, причем по ценам, вполне по карману даже детям. На кого, собственно, и рассчитано.

Попрощайтесь с ATX

Когда-то, когда разрабатывался форм-фактор ATX для корпусов системных блоков и материнских плат, одним из главных приоритетов было более интенсивное охлаждение внутрикорпусного пространства. Тем не менее, перегрев даже "не разогнанных" систем стал настоящим бичом современных высокопроизводительных компьютеров. Чтобы как-то исправить ситуацию, группа производителей рабочих станций под руководством Intel занялась разработкой нового форм-фактора, получившего название WTX. Новый форм-фактор предусматривает:

- установку всей линейки процессоров Intel, вплоть до двухпроцессорных систем на IA-32 и IA-64;
- оптимизацию температурной, механической и электрической среды для AGP-видеокарт;
- более сбалансированное охлаждение материнской платы, процессора, жестких дисков и карт расширения;
- новый стандарт шасси и блока питания.

Два мегапикселя в кармане



Компания Fuji Photo Film U.S.A. Inc. объявила о начале продаж новой цифровой камеры Fujifilm MX-2700, которая может сохранять фотографии с разрешением до 1800x1200 и иметь 2,3-мегапиксельную светочувствительную матрицу. На борту камеры установлена 8-мегабайтная съемная флэш-карта стандарта SmartMedia, на которой можно сохранить от 8 до 142 кадров в некомпрессированном и компрессированном виде. Прямо с камеры эти кадры могут быть распечатаны на принтере с разрешением 300 dpi размером 10x15 фотографического качества. А вообще в камеру можно вставить любую SmartMedia карту объемом до 32 Мб включительно. Сколько при этом можно будет туда записать кадров, посчитайте сами. Двухдюймовый жидкокристаллический дисплей на 130000 пикселей может отображать до 9 кадров одновременно. Камера оборудована оптическим видоискателем, автоматическим воспроизведением отснятых кадров, ручным и автоматическим режимом управления экспозицией и фокусным расстоянием, 2,5-кратным "зумом" и встроенной вспышкой. Камера работает на литий-ионной батарее, одной подзарядки которой хватает примерно на 250 снимков. Просматривать отснятое можно также через видеовыход прямо на экране телевизора. С дополнительным адаптером камера может через USB-порт передавать информацию в компьютер, а без адаптера – через COM-порт. Стоит MX-2700 $699, что на пару сотен долларов меньше аналогичной камеры Olympus C-2000Z. Что еще можно сказать? Действительно помещается в карман не только пиджака, но и рубашки, поскольку имеет размеры 95x77x32 мм и весит при этом 240 г. Если бы она еще и стоила при этом долларов 100, я бы ее купил. Ну а выглядит Fujifilm MX-2700 практически так же, как и Fujifilm MX-700, которую вы видите на картинке.

ВИДЕОКАРТЫ ВТОРОЙ РАУНД

С тех пор, когда “Навигатор” напечатал результаты тестирования шести новых видеокарт – на чипах Riva TNT, MGA-G200, Intel 740, Ticket To Ride IV, Voodoo Banshee и Voodoo, прошло уже полгода. И вот подошло следующее поколение видеоакселераторов. Скорости, мегагерцы и кадры в секунду все увеличиваются, компьютеры все дешевеют, правда, и денег у населения тоже постепенно убавляется, но спрос на видеокарты, однако же, не падает. А это означает, по крайней мере, что люди продолжают играть в игры и бросать это дело пока не собираются. И даже наоборот – сейчас, когда билеты в кино стоят столько, что проще купить DVD, а стаканчик кока-колы в ночном клубе – как три CD-ROMа, остается засесть вечерком за компьютер и до утра мочить элиен грантов в Half-Life или себе подобных в сетевом Quake. А чтобы делать это быстро и плавно, нужна хорошая видеокарта. Потому что сегодня без нее уже никуда.

Участники тестирования:

- 3dfx Voodoo3 2000 (процессор Voodoo3, 143 МГц)
- 3dfx Voodoo3 3000 (процессор Voodoo3, 166 МГц)
- Diamond Viper V770 (процессор NVIDIA Riva TNT2, 125 МГц)

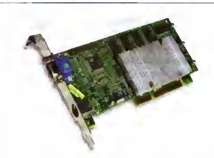
Система: народная – Celeron 300 (450), 64 Мб памяти, Windows 98, DirectX 6.1.

Общие впечатления

Если вы ожидаете от нового поколения каких-то сногсшибательных результатов и сногсшибательной красоты изображения, то вам не сюда. Вам в компанию SGI. Хотя, конечно, смотря, с чем сравнивать. Если Voodoo3 сравнивать с Voodoo2, то тогда - да, тогда вы будете приятно удивлены, насколько стало проще жить и легче дышать. Если же TNT и TNT2, то вряд ли вы почувствуете большую разницу. Особенно это касается качества. Если сравнивать между собой Voodoo3 и TNT2, то... Я был, честно говоря, озадачен, насколько внешне все три видеокарты похожи, как будто их делали на одной фабрике – один и тот же размер, форма, расположение чипа и памяти... У меня все время в таких случаях закрадывается подозрение – а не дурят ли нас? Может, вообще все видеокарты делаются одним предприятием? Причем, где-нибудь в Зеленограде, а никакой Америки и вовсе нет на свете?

3dfx Voodoo3 2000 ($125)
3dfx Voodoo3 3000 ($168)

Как вы уже наверняка знаете, это практически идентичные карты, раз-



личающиеся всего по двум пунктам: частотой, на котором работает ядро процессора и память (еще RAMDAC), а также наличием в 3000-й модели выхода S-Video. Есть еще, правда, и третий пункт, но по разноречивым данным он не всегда наличествует. Речь идет о видеопамяти: в тех экземплярах, которые попали мне в руки, на 2000-й модели стояла память 7 нс (Hyundai), а в 3000-й – 6 нс (тоже Hyundai). Говорят, что на некоторых Voodoo3 2000 также стоит 6 нс память, но я утверждать это не берусь, поскольку сам не видел.

На обеих картах установлено по 16 Мб памяти, обе работают под AGP-интерфейсом. У меня были OEM-варианты видеокарт, поэтому, кроме дисков с драйверами и описания, к ним ничего не полагалось. А это значит, по крайней мере, то, что если вы намереваетесь использовать возможность подключения Voodoo3 3000 к видеомагнитофону или телевизору, и при этом у вас нет ни шнуров для S-Video, ни переходников, то вам придется либо покупать их отдельно, либо брать Retail вариант видеокарты, в котором эти шнуры есть. Относительно охлаждения, на обеих картах установлены радиаторы без вентиляторов, причем, на 2000-й модели – радиатор поменьше, но покрасивее, а на 3000-1 – побольше, но побезобразнее. На мой взгляд, дизайнера за разработку таких радиаторов нужно было убить еще в детстве, и человек, имеющий хоть сколько-нибудь эстетический вкус, должен при покупке Voodoo3 3000 сразу же открутить этот радиатор (благо, он откручивается), купить нормальный, причем с вентилятором, и прикрутить его на место прежнего. Вентилятор, на мой взгляд, необходим в обоих случаях, и не только в целях разгона, но и для стабильной работы карты в жаркое время года или в сильно утепленных помещениях.

Инсталляция

Драйвера на обеих видеокартах одни и те же, даже номер версии совпадает. И во время моего тестирования на сайте 3dfx все еще не было никаких обновлений (скорее всего, когда вы будете читать статью, они уже появятся), поэтому все нижесказанное относится к версии драйверов 1.0, они же первые и единственные (пока).

К чести 3dfx, обе карты встали сразу и без проблем, “поймав” разрешение монитора, которое было установлено до них. Утилита, входящая в небольшой комплектик 3dfx Tools, устанавливающийся с драйверами, вычислила текущую модель монитора, равно как и предыдущую видеокарту ASUS 3400, которая была заменена при тестировании. И если второе мне никак не помешало жить, то первое уменьшило refresh rate монитора с 85 до 75 Гц. Объясню, в чем дело. Последние версии драйверов к ASUS 3400 позволяют изменять частоту обновления экрана в любых пределах и с шагом в 1 Гц, поэтому я выставил частоту своего монитора Daewoo C1502-B1 максимально возможной – в 85 Гц. Стандартная частота для этого монитора – 75 Гц, как указано в информационном файле монитора. Драйвера Voodoo3 этого делать не умеют и не хотят, поэтому они просто читают эту информацию из файла и просто ставят указанную там частоту.

К чему я все это развожу? К тому, что 85 Гц – это значительно лучше, чем 75, и привыкнув к лучшему, худ-

Характеристики

	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
Частота ядра/памяти:	143 Мгц	166 МГц
Рендеринг:	6 млн. треуг./сек.	7 млн. треуг./сек.
	286 мегатекселей/сек.	333 мегатекселей/сек.
Скорость чипа:	100 млрд. операций/сек.	100 млрд. операций/сек.
Макс. размер текстур	256x256 пикселей	256x256 пикселей
Макс. разрешение:	2048x1536, 75 Гц	2048x1536, 75 Гц
Частота RAMDAC:	300 МГц	350 МГц
Аппаратная поддержка DVD	есть, YUV 4:2:0, 30 кадров/сек.	есть, YUV 4:2:0, 30 кадров/сек.

шего уже не хочется, а, купив новую, хорошую карту, хочется, по крайней мере, не ухудшить себе жизнь. Окей, существует еще несколько способов – при помощи различных утилит – изменить частоту обновления экрана. Одна из них – PowerStrip, которая все равно стоит у меня в компьютере в целях "разгона" видеочипа. В установках PowerStrip есть два положения – автоматическое определение наиболее оптимальной частоты, и фиксированные настройки с шагом в 5 Гц. Автомат определил мой монитор как 80-герцевый, и установил эту частоту. При попытке увеличить частоту вручную до 85 Гц, сбилась синхронизация. То же самое произошло с другими утилитами, из чего я сделал вывод, что мой монитор не хочет дружить с Voodoo3.

Визуальные впечатления

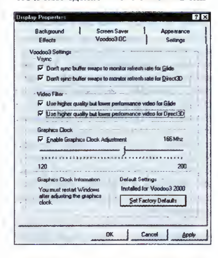
Что касается обычной, двухмерной графики, но никаких претензий у меня к Voodoo3 нет. Не было замечено никаких глюков, никакого мусора на экране, все действовало четко и без ошибок. В общем, так, как это должно быть.

Теперь об играх. Можно сто тысяч раз удивиться, но полноценного OpenGL-драйвера у Voodoo3 так и нет. Для игр на движке от Quake (Half-Life, Sin), а также специально для Unreal – написан MiniGL, который, правда, работает быстро и, в общем, без нареканий. Остается только гадать, как 3dfx будет выкручиваться, когда пойдут игры на других движках, причем, написанных под нормальный OpenGL. А в том, что они будут идти под OpenGL, никто не сомневается, поскольку Direct3D проигрывает пока ему по всем параметрам, а Glide... Не будем говорить про Glide.

В общем, если судить на глаз, все круто. Монстры бегают, шотганы стреляют, взрывы взрываются, и при этом ничего не тормозит. Что еще надо для полного счастья – непонятно. Но если заглянуть в не столь отдаленное будущее, то можно почесать голову и задуматься. А задуматься нужно вот над чем. В Voodoo3 нет 32-битного цвета для 3D, нет анизотропной фильтрации, размер текстур ограничен 256x256 пикселей, поддержка AGP сильно хромает на обе ноги, поскольку чип не осуществляет DIME-текстурирование, причем об AGP 4x вообще речи не идет. Все это сильно скажется в будущем, когда появятся игры, в полной мере реализующие все эти навороты. Но пока, играя в игры, которые можно купить в магазинах сейчас, эти недостатки никак не сказываются ни на качестве графики, ни на производительности.

Разгон

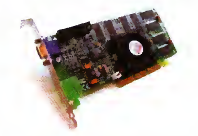
Знающие люди утверждают, что 2000-я карта "гонится" до 166 МГц, а 3000-я "не гонится" вовсе. У меня не получилось разогнать ни одну из карт – как только я увеличивал частоту (при помощи утилит PowerStrip и Voodoo3 Overclocker) хотя бы на один мегагерц, система тут же висла, поэтому ни о каком разгоне у меня в компьютере речи не было. Единственное, что я смог сделать – это отменить син-



хронизацию для 3D, вследствие чего скорость карт несколько увеличилась, а качество от этого не пострадало, насколько я мог судить, тестируя Voodoo3 на играх и тестовыми утилитами.

О производительности Voodoo3 мы еще поговорим в разделе "Цифры и факты", а пока можно сказать, что со своей задачей – создать полноценную, быструю и качественную 2D/3D-карту, которая вполне годится на звание лидера, по крайней мере, сегодня – компания 3dfx выполнила. За что ей большое человеческое спасибо.

Diamond Viper V770 ($124)



Компанию Diamond Multimedia знают все, представлять ее не нужно, равно как и говорить о том, что и качество сборки, и драйвера у нее всегда были на высоте. Все это в полной мере относится и к новой видеокарте, которую я тоже получил в OEM-упаковке – только с драйверами, мини-руководством пользователя и пакетиком перемычек (!), которые пригодятся в том случае, если карта будет работать в режиме AGP 4x. Перемычек целых 4 штуки, и, увидев их, я подумал, что, может быть, возвращаются те славные времена, когда без перемычек и шагу нельзя было ступить? Надеюсь, что это не так.

Инсталляция

Также нет нужды говорить, что прошла она нормально и без затруднений. Вообще, не может не радовать хотя бы тот факт, что последние видеокарты встают в свои AGP-порты как влитые, в отличие от своих PCI-предшественников.

Утилита InControlTools, входящая в комплект с драйверами, ничего особенного в настройки карты не внесла и, сколько я ни искал в ней раздела Turbo Boost, о котором писал Sharky Extreme, и которая должна "разгонять" ядро процессора и память, ничего похожего не нашел. Наверное, мне попалась не та версия. Поэтому я воспользовался уже упомянутой утилитой PowerStrip, версия 2.50, куда включены, кстати, и Voodoo3, и TNT2. С ее помощью я быстро установил частоту обновления экрана в 85 Гц, и на этом успокоился. Правда, почему-то пришлось перегрузить компьютер, но это уже мелочи. Собственно, на этом процесс инсталляции закончился, и по моим подсчетам он занял у меня в пять раз меньше времени, чем Voodoo3 (из-за проблем последнего с refresh rate). Справедливости ради стоит заметить, что на других мониторах, может быть, никаких проблем и не возникнет, но на моем возникла, и информацией этой я не поделится не могу.

Визуальные впечатления

Сразу отмечу, что как только я запустил Half-Life, то в игре как будто добавилось красок, оттенков и сгладились ступенчатые переходы. То есть качеством TNT2 оказалась получше,

Характеристики

	Diamond V770	Diamond V770 Ultra (для сравнения)
Частота ядра/памяти:	125/143 Мгц	150/183 МГц
Объем памяти	16 Мб	32 Мб
Рендеринг:	6 млн. треуг./сек. 286 мегатекселей./сек.	7 млн. треуг./сек. 333 мегатекселей/сек.
Макс. размер текстур	2048x2048 пикселей	2048x2048 пикселей
Скорость чипа:	100 млрд. операций/сек.	100 млрд. операций/сек.
Макс. разрешение:	2048x1536, 75 Гц	2048x1536, 75 Гц
Частота RAMDAC:	300 МГц	300 МГц
Аппаратная поддержка DVD	есть, YUV 4:2:0, 30 кадров/сек.	есть, YUV 4:2:0, 30 кадров/сек.

нежели Voodoo3. Это можно три года объяснять разными техническими терминами, но факт остается фактом – качество графики заметно даже невооруженным глазом, то есть тогда, когда его специально не выискивают. Преимущества перед Voodoo3 (32-битный рендеринг, AGP 4x, большие текстуры), видимо, пока не проявляют себя, поэтому нужно подождать, пока начнут выходить игры, написанные специально под такие функции. Тем не менее, благодаря полноценным OpenGL-драйверам, TNT2 совместим со всеми играми, предусматривающими этот API. Что же касается скорости, то никакой разницы с Voodoo3 я не ощутил. Хотя результаты тестов (см. ниже) показали несколько иную картину.

Разгон

Viper V770 я легко разогнал до 150 МГц для ядра и 166 МГц – для памяти. Больше мне не удалось, хотя на некоторых сайтах я встречал даже показатели 180/220 (правда, для модификации Ultra). Разгон себя вполне оправдал, поскольку, во-первых, карта с этими параметрами работала устойчиво, а, во-вторых, только при таких значениях частот она могла конкурировать с Voodoo3. Далее все тесты и игры я проходил именно с этими значениями. Что касается синхронизации, то ее отключение не привело к каким-то особенным улучшениям в скорости (см. результаты тестов), а вот синхронизация иногда (очень редко, и только при переключении из одного разрешения в другое) сбивалась, и компьютер приходилось перегружать. Для разгона я пользовался утилитой PowerStrip.

Цифры и факты

Когда речь заходит о тестировании, то лично у меня всегда возникают вопросы: на какой аппаратуре тестировали, кто тестировал и сколько он за это получил? Потому что, сравнив показатели одних и тех же тестов, вы можете увидеть результаты, отличающиеся друг от друга раза в два, причем, в зависимости от пристрастий автора, либо в одну, либо в другую сторону. Вопрос: кто круче – Voodoo3 или TNT2 поднимался уже не один раз и даже не один десяток раз, и везде, я повторюсь – везде – эти показатели разные. Причем, ни одни из них не совпали с моими по всем параметрам. По некоторым – да, совпали, но не по всем.

Для своего теста я взял уже зарекомендовавшую себя утилиту Final Reality, программу WinTune и измерил показатель "timedemo 2" из Quake II. Результаты я сейчас приведу в таблицах, но перед этим хочу заметить, что все это – показатели относительные и не всегда соответствующие истинному положению вещей. Так, например, Final Reality измеряет скорость шины AGP, если чип реализует DIME-текстурирование, которого в Voodoo3 нет. Поэтому этот показатель был столь уничижительно мал, что я его даже включать не стал. Утилита WinTune при вычислении скорости карты пользует OpenGL-драйвер карты, который в Voodoo3 реализован лишь наполовину. Соответственно ему и результаты.

О результатах Quake-теста нужно сказать отдельно. Во-первых, приведенные здесь показатели – наивысшие, поскольку игра – не тест, и в небольших пределах, но они все же колеблются. Во-вторых, при тестировании я добивался такого положения, при котором все текстуры загружаются в память и читаются из нее, а не с винчестера. Таким образом, я вычислил чистую скорость процессора. В третьих, при каждом тесте с новой картой я устанавливал Quake заново – для чистоты эксперимента. В общем, "timedemo" тест у меня получился в чистом, рафинированном виде, и поэтому, может показаться кое-кому завышенным.

И последнее. Для сравнения я в каждом тесте привожу показатели, полученные от карты на чипе Riva TNT (ASUS 3400) – чтобы вы имели возможность уяснить, насколько все же новое поколение отличается от старого, причем, в лице лучшего его представителя.

Тест Final Reality

Некоторые пояснения к таблице. Voodoo3 2000 тест не проходила, поскольку не была опознана утилитой как 3D-акселератор, и Final Reality предложил протестировать карту в режиме Direct3D, от чего я, естественно, отказался. Voodoo3 3000 прошла тест нормально, и остается только гадать, почему все так произошло. Diamond Viper V770 для теста была разогнана до максимально приемлемо работающих частот, в моем случае это оказались 150 МГц для ядра и 166 – для памяти. На больших частотах карта либо начинала глючить, либо приводила к зависанию системы. ASUS 3400 также был разогнан до тех частот, которые не приводили к появлению в 3D мусора, и ими оказались: 110 МГц для ядра и 125 – для памяти. Во всех трех случаях синхронизация по вертикали была отключена. Напомню, что тестирование проводилось с процессором Celeron на частоте 450 МГц.

Final Reality Test

	Voodoo3 3000 (166/166 МГц)	Diamond Viper V770 (150/166 МГц)	ASUS 3400TNT (110/125 МГц)
Сцена с роботами	62.79 кадров/сек.	49.50 кадров/сек.	60.84 кадров/сек.
Сцена "полет по городу"	81.49 кадров/сек.	56.78 кадров/сек.	82.44 кадров/сек.
Скорость 2D	102.33 Мб/сек.	69.67 Мб/сек.	71.22 Мб/сек.
Скорость 3D	96.92 Мб/сек.	91.44 Мб/сек.	90.45 Мб/сек.
Скорость заполнения	35.94 Мпиксел./сек.	172.20 Мпиксел./сек.	92.06 Мпиксел./сек.
Общий показатель 2D	5.009 баллов	5.033 баллов	4.982 баллов
Общий показатель 3D	4.403 баллов	4.598 баллов	4.719 баллов
Общий счет	4.639 баллов	4.623 баллов	4.676 баллов

Ну, что скажете? Победила ASUS 3400, как ни крути. Не по всем показателям, конечно, но по общему счету. Voodoo3 здесь выиграла по абсолютным скоростям в 2D и 3D, но из-за своей странной организации AGP пролетела в скорости заполнения, то есть прорисовки экрана, а это сказывается на общих показателях как 2D, так и 3D. Другими словами, Final Reality все равно, кто перед ним – видеокарта нового поколения, или старого.

Final Reality – это тест, которому я привык доверять, и показания которого совпадают с моими интуитивными ощущениями от новой видеокарты. Поэтому, переходя к другим тестам – одному синтетическому, а другому – игровому, нужно в голове все время держать показатели Final Reality, поскольку, с одной стороны, эта утилита использует реальные сцены, вычисляя fps по ним, а с другой – считает скорость 2D и 3D, исходя из синтетических "побуждений".

Следующий тест – WinTune 98. Разрешение – 1024x768, 16 бит.

Как видите, OpenGL Voodoo3 показал себя не с самой лучшей стороны. Зато остальные показатели – такие, какими они и должны быть, если учесть частоты, на которых работают видеопроцессоры и память. Здесь я имею в виду последнее место ASUS 3400. Этот тест, скорее, показывает не реальные скорости видеокарт, а насколько хорошо реализованы те или иные драйвера с поддержкой Direct3D и OpenGL. Победитель здесь – Diamond V770.

И, наконец, третий, и может быть для многих из вас основной тест – "timedemo demo2" из Quake II. Проводился он на все том же 16-битном разрешении, потому что в 32 битах ставить его было бы просто некорректно по отношению к Voodoo3. Для сравнения здесь приведены показатели на трех разрешениях – 640x480, 800x600 и 1024x768, при включенной и отклю-

Выражаем благодарность за предоставленные видеокарты компании БЭСМ-2000 (www.besm.ru, тел. 255-9298, 255-5867)

ченной синхронизации по вертикали, а также на двух частотах центрального процессора – 374 и 450 Мгц. Сделано это для того, чтобы любопытные смогли убедиться, насколько показатель fps зависит и от скорости CPU, и от видеопроцессора.

Здесь мы видим полную победу Voodoo3 по всем показателям. Мне было несколько странно наблюдать 105 кадров в секунду у Voodoo3 2000 на разрешении 640x480 против 91 кадра у Voodoo3 3000, но я склонен считать это некоей аномалией или случайностью, хотя каждый тест проводился по 5 раз. У карт на Voodoo3 мы видим сильную зависимость скорости от синхронизации, и я, честно говоря, в таком случае не понимаю, зачем она вообще нужна, если при ее отключении карты и так хорошо работают.

Итак, прирост в производительности почти в два раза на Quake-подобных играх в разрешении 1024x768 (по сравнению с TNT) – заслуга, прежде всего, как мне кажется, MiniGL-драйвера 3dfx. Если бы они также реализовали и OpenGL-драйвер, цены бы им не было. Diamond V770, как видно из теста, сильно отстает даже от самой младшей модели Voodoo3 2000. Также видно, что при увеличении частоты центрального процессора, скорость видеокарты меняется не столь кардинально, как при увеличении частоты видеопроцессора. Это тоже закономерно.

WinTune 98 Video Test

	Скорость 2D (Мпиксел./сек.)	Скорость Direct3D (Мпиксел./сек.)	Скорость OpenGL (Мпиксел./сек.)
Voodoo3 2000 (143/143 МГц)	126.48	157.85	13.95
Voodoo3 3000 (166/166 МГц)	124.75	183.59	13.26
Diamond Viper V770 (150/166 МГц)	88.42	213.92	106.60
ASUS 3400TNT (110/125 МГц)	79.49	142.69	80.84

Quake II timedemo demo2

	640x480		800x600		1024x768	
	Sync on	Sync off	Sync on	Sync off	Sync on	Sync off
Voodoo3 2000 (374 MHz)	69,0	87,1	67,6	85,0	56,6	66,4
Voodoo3 2000 (450 MHz)	71,8	105,2	69,8	95,1	57,1	67,9
Voodoo3 3000 (374 MHz)	75,8	78,3	72,0	78,2	57,7	72,4
Voodoo3 3000 (450 MHz)	86,4	91,6	77,5	91,2	59,8	77,2
Diamond V770 (374 MHz)	67,7	80,8	66,5	73,4	56,8	56,4
Diamond V770 (450 MHz)	80,9	81,0	77,9	78,2	59,2	59,2
Asus 3400TNT (450 MHz)	71,5	80,3	64,6	67,7	43,9	44,0

Выводы

Если бы мне пришлось апгрейдить свою систему, я бы выбрал TNT2, потому что я ценю качество и для меня немаловажно, что в будущем моя карта также сможет быть конкурентоспособной, реализуя функции, которые еще только проектируются. Если бы я был заядлым "квакером", я бы, конечно, выбрал Voodoo3, особенно, если до этого я сидел на Voodoo2 или Banshee. Но – я не люблю Glide, мне он кажется мертвой ветвью в развитии 3D-графики, и я считаю, что он скоро сам собой отомрет, а вот за OpenGL – будущее, поэтому я все же выберу для себя TNT.

Убийство нескольких зайцев
при помощи одного планшетного сканера

Еще совсем недавно планшетный сканер с возможностью вводить полноцветные изображения с разрешением фотографического качества был непозволительной роскошью для обычного человека, у которого в кармане не завалялась пара тысяч шальных баксов. Но раньше и не было доступного Интернета, записываемых CD-R, равно как и программ для распознавания текста, которые распознавали бы этот самый текст правильно и без ошибок. То есть, особой надобности в сканерах у рядового пользователя и не возникало.

То ли дело сейчас – можно отсканировать все свои фотографии и сделать из них виртуальный фотоальбом, записать его на компакт-диск и (при наличии хорошего принтера, которые также сейчас сильно подешевели) распечатывать сколько угодно копий без потери качества. Кстати, удельная стоимость отпечатка, сделанного таким способом, уже дешевле сделанного обычным, химическим способом. А если сканировать негативы, то и того удобнее (в нашем обзоре мы еще коснемся этой темы). А потом, сейчас ведь наступает век Интернет, и вам все равно понадобятся цифровые копии не только ваших фотографий, но и многих других изображений и, пока цифровые камеры стоят слишком дорого, сканер может решить многие проблемы.

Одна из которых – распознавание текста. Кто из нас не сталкивался с необходимостью переписывать от руки или на компьютере большие куски текстов? Курсовые работы, документы, бланки, да мало ли бухгалтерии нас преследует каждый день? Для этого существуют программы типа FineReader или CuneiForm, которые сегодня работают так, что особо напрягаться не надо, преобразуя картинку с текстом в редактируемый документ.

В конце концов, просто скопировать дома какой-то документ – тоже проблема. Нужно идти на работу, где стоит факс, или куда-то еще, где к тому же и деньги за это стребуют... А еще бы хорошо это все по факсу отправить... у многих дома стоит факс? Или электронной почтой. Модемы-то теперь у всех есть, кто в Интернет ходит. А в Интернет – кто свои странички делает, кто отправляет фотки в галереи чатов и ICQ, кто просто обменивается своими изображениями.

Ладно, хватит агитировать за советскую власть. Раз вы читаете эту статью, то вопрос приобретения сканера вас каким-то боком интересует. Я протестировал три разных модели сканеров – UMAX Astra 1220U (USB-интерфейс), Mustek Scan Express 12000SP (SCSI-интерфейс) и Agfa SnapScan 1212P (параллельный порт,

LPT/EPP/ECP). Вот какими соображениями я руководствовался при выборе именно этих трех моделей.

Во-первых, цена. Она должна быть в районе 100 долларов или чуть выше (в случае UMAX это "чуть", правда, получилось на 60 баксов больше, но это исключительно из-за того, что мне захотелось опробовать модный интерфейс USB; точно такая же модель с параллельным портом стоит значительно дешевле). Во-вторых, качество. Все три сканера работают на оптическом разрешении 600x1200, 36 бит, что вполне соответствует фотографическому и даже полиграфическому качеству и достаточно для сканирования слайдов и негативов. В-третьих, доступность на нашем рынке. Это модели не экзотические, предназначенные для широкого рынка, при желании любую из них можно легко найти в продаже. В-четвертых, я взял модели, работающие на трех разных интерфейсах – чтобы сравнить их производительность и развеять некоторые мифы относительно каждого из них. Результаты, к слову сказать, получились поразительные. Ну и, наконец, все три фирмы – Agfa, UMAX и Mustek специализируются на сканерах и производят качественную продукцию, конкурировать с которой могут еще буквально три-четыре фирмы, представленные на нашем рынке не так широко. Тут, конечно, можно поспорить, что, например, Epson или Hewlett-Packard тоже делают замечательные сканеры, но в силу различных причин я не стал включать их продукцию в обзор. Может быть, как-нибудь в другой раз.

Ну вот, когда все реверансы сделаны и расставлены все точки над "ё", пора приступить к разбору. Первым я тестировал UMAX Astra 1220U.

UMAX Astra 1220U ($160)

Свой первый сканер компания UMAX сделала в 1988 году, и с тех пор совершенствовала и патентовала свои



собственные технологии, надо сказать, одни из самых передовых в мире. Сейчас она выпускает как профессиональные модели, на которых специализируется, так и бытовые, каковым и является Astra 1220. Вот его **характеристики:**

Приемный элемент:
CCD-матрица, однопроходный.
Размер сканируемой поверхности: 216x297 (формат А4).
Интерфейсы:
LPT/EPP/ECP (Astra 1220P),
USB (Astra 1220U),
SCSI-2 (Astra 1220S).
Оптическое разрешение:
600x1200 dpi, 36 bit.
Максимальная оптическая плотность: 2,8 D.
Скорость сканирования (цветное фото, изображение 10x15 см, разрешение 300 dpi):
Astra 1220P – 49 сек.
Astra 1220U – 41 сек.
Astra 1220S – 31 сек.
Габариты и вес:
470x310x105 мм, 3,5 кг.
Слайд-адаптер: подключается, но продается отдельно.

В этой модели, как и всех остальных, в том числе и профессиональных моделях UMAX, используется уникальная технология BET (Bit Enhancement Technology), заключающаяся в том, что изображение обрабатывается внутренним 48-битным цифровым фильтром, который очищает полезный сигнал от шумов, то есть от разного рода помех, неизбежно появляющихся при сканировании. Затем 48 бит преобразуются в 36 бит, которые и передаются в прикладную программу. Все это звучит мудрено, но в результате получается качественное изображение, а это самое главное.

Тут следует объяснить некоторые положения технических характеристик, знакомые далеко не каждому, но знать которые нужно всем, кто собирается сканировать и хочет при этом получить хорошее изображение. Во-первых, что такое оптическое разрешение и оптическая плотность. Разрешение – это сколько точек в квадратном дюйме будет отсканировано. В данном случае – 600 по горизонтали и 1200 по вертикали, то есть, всего 720 000. Это до фига, и в большинстве случаев вам столько не нужно будет. Но запас – он никогда никому не мешал, а если вы собираетесь все-таки сканировать слайды и негативы, то такое разрешение – как раз необходимый минимум, потому что слайд маленький, а изображение вы хотите получить большое, поэтому нужно каждую точечку увеличить так, чтобы она не стала хорошо различимым квадратиком. Обычное для нормальных фотографий разрешение для сканирования (чтобы получить масштаб 1:1) – это 300 dpi.

Оптическая плотность – это логарифм отношения падающего света к отраженному. Что по-русски значит – чем выше оптическая плотность, распознаваемая сканером, тем более темные оригиналы он будет способен качественно сканировать. Максимальная оптическая плотность – 4,0 D. Это абсолютно черный цвет. Плотность, необходимая для сканирования обычных оригиналов (фотографии, иллюстрации) – в районе 2,2 - 2,5 D. Слайды требуют от 2,7 до 3,8 D. Негативы – от 3,0 до 4,0 D. Естественно, чем выше распознаваемая оптическая плотность сканера, тем он дороже.

Работа сканера

Ну ладно, хватит теории. Теперь практика. Каждый сканер комплектуется программой для сканирования и TWAIN-драйвером для графических приложений (Photoshop, например). С этим сканером идет программа VistaScan – весьма симпатичная и довольно удобная, рассчитанная, в основном, на непрофессионалов, но обладающая всеми необходимыми настройками. Причем, можно задать автоматический режим, и тогда значения цветности, плотности, экспозиции и т.д., а можно это все сделать вручную, что пригодится тем, кто привык все делать своими руками. Есть возможность так называемого пакетного сканирования, когда можно положить в сканер несколько изображений сразу, а потом сказать сканеру, чтобы он отсканировал каждое из них (или отдельные области одного и того же изображения) и поместил их в отдельные файлы. Это очень удобно и экономит время, когда нужно отсканировать много фотографий или слайдов (особенно слайдов!).

В общем, все работает хорошо – отсканированные изображения мне понравились естественностью и чистотой цвета, автоматический распознаватель делает свое дело на все пять баллов, и в большинстве случаев им смело можно пользоваться, если только фотография не совсем запоротая, то есть не слишком темная или не слишком светлая. USB-интерфейс позволяет заниматься своими делами, в то время как сканер занимается своим. И это весьма приятно, поскольку сканирование пакета изображений может занять несколько минут, и если бы сканер работал через параллельный порт, то все это время можно было бы только тупо таращиться на медленно ползущую полосочку-индикатор проделанной работы. Или пить чай. Главное тогда – не лопнуть на второй сотне фотографий.

Но и без недостатков, которые замечаешь в первую очередь, тут не обошлось. Самое неприятное и связанное то ли с новизной интерфейса USB, то ли с его реализацией в Windows 98, - сканер иногда виснет. Точнее, не совсем виснет, а только выдает сообщение об ошибке и закрывает TWAIN-драйвер. Особенно это неприятно, когда все изображение уже отсканировано и оставалось еще чуть-чуть... Хотя, по словам специалистов из сервис-центра UMAX, возможно это проблема либо данного сканера, либо данной конфигурации моего компьютера. Тем не менее, такая ошибка имела место, и происходило это чаще всего в тех случаях, когда во время сканирования выполнялась какая-нибудь другая программа, требующая много ресурсов.

Второй недостаток – сканер до-

вольно громко рычит. Громко – имеется в виду, по сравнению с другими сканерами этого обзора. То есть, соседей им, конечно, не разбудишь в три часа ночи, но мог бы урчать и потише. Третий неприятный момент – даже при наличии такого прогрессивного интерфейса, как USB, Astra 1220U сканирует значительно медленнее своих конкурентов. Точнее, если верить показаниям программы сканирования, он долго разогревается (warming up). Но этот разогрев необходим при каждом сканировании, даже в пакетном режиме. В результате, по моим замерам, фотография 10x15 на разрешении 300 точек и в 36-битном цвете сканируется не 41 секунду, как указано в характеристиках, а целых полторы минуты, что более чем в два раза дольше. А 40 секунд уходит на предсканирование – процесс, предшествующий сканированию, когда вы видите на экранчике программы маленькую копию изображения – для того, чтобы выделить нужную область сканирования, настроить цвет и так далее. То есть, на одно изображение уходит больше двух минут чистого времени, не считая времени на ваши усилия как-то улучшить полученный скан. Обратившись к специалистам, я снова получил ответ, что такого быть не должно и не может, что данный сканер – один из самых быстрых и по всем признакам должен был бы занять первое место в нашем обзоре, но я пишу то, что я увидел. Повторюсь: не исключено, что это проблема данного экземпляра сканера.

Энергосбережение

Поскольку в сканерах интенсивно используется сильные лампы с холодным катодом, то проблема энергосбережения стоит здесь имеет место быть. В данном случае она решается специальной программкой, резидентно висящей в системе. Вы можете выключить сканер сразу после работы или задать время автоматического отключения, если вы забывчивы. Неприятный момент – программка все время дает о себе знать, выскакивая каждый раз после сканирования. Однако, выключая сканер, нужно учесть, что на разогрев потом уходит 30 секунд независимо от того, только что вы выключили сканер, или позавчера. Да, забыл сказать – ни на одном сканере нашего обзора нет кнопки отключения от сети.

Слайд-адаптер UTA-3A ($130)

...предназначающийся для сканеров Astra 1220. Он представляет собой крышку от сканера, более мощную и на железных (а не пластмассовых, как на родной сканерной крышке) креплениях с пружинами. С внутренней стороны крышки – такое же стекло с лампой, как и в сканере, то есть при обработке слайда или негатива, светит верхняя лампа, а не нижняя, поскольку ни слайды, ни негативы не отражают свет, а их нужно просвечивать насквозь. Очень симпатичная вещь, которая пригодится всем, кто не хочет кормить ларьки Kodak, заказывая им отпечатать все фотографии с только что отснятой пленки, многие из которых вы потом или выкинете, или засунете куда-нибудь еще. Ведь редко кому удается обычной мыльницей снять все кадры удачно, и редко кто при проявке не говорит работнику "кодака", чтобы тот изготовил "все хорошие" отпечатки. А если ваш отпечаток будет "нехорошим", то автомат его просто не сделает, и вы никогда уже не увидите этот кадр, если только специально не пойдете потом и не уломаете приемщика отпечатать именно этот кадр.

Другое дело, когда у вас есть слайд-адаптер. Отщелкали вы пленку, проявили ее, пришли домой, посмотрели все кадры предварительным просмотром программы VistaScan, указали, какие отсканировать, и сэкономили кучу денег на фотобумаге. Хорошо ли

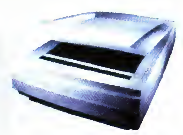
получаются снимки? На мой взгляд, немного хуже, чем с фотографий – видимо, не хватает плотности. Слишком темные негативы получаются плохо. Нормальные – значительно лучше. Те, что сделаны хорошей камерой и с хорошим освещением – совсем хорошо, почти так же, как и с непрозрачных оригиналов, только менее резко. Здесь нужно пользоваться опцией sharpen, но это уже лучше делать после сканирования, в графическом редакторе.

Выводы

Положа руку на сердце, можно сказать, что для домашнего фотоальбома сканера Astra 1220 в сочетании со слайд-адаптером UTA-3A вполне хватает для сканирования, как непрозрачных изображений, так и негативов и слайдов. Мелкие огрехи, как мне кажется, связаны с программным обеспечением и в дальнейшем будут устранены. Из остальных неприятностей остается только шумная работа, тут уже перестановкой драйверов не поможешь.

Mustek Scan Express 12000SP ($108)

По интересному стечению обстоятельств компания Mustek начала свою деятельность тогда же, когда и UMAX, но в исследовании технологий пошла по другому пути, ориентируясь в первую очередь не на профессиональный



рынок, а на бытовой, SOHO, если по-английски. В 1989 году Mustek изготовила первый в мире ручные сканеры, которые прослужили долго, но все же, в конце концов, были вытеснены планшетными, которых Mustek делает и продает больше всех в Европе (данные на 1998 год). Кроме того, у сканеров этой фирмы самое выгодное соотношение цена/качество.

Рассматриваемый здесь сканер является SCSI-устройством, то есть аппаратом, использующим традиционно профессиональный интерфейс. При тех же характеристиках, что и две другие модели обзора, он стоит меньше, но комплектуется еще и SCSI-адаптером, в связи с чем он вообще никак не тормозит систему и (что странно) не занимает никаких ресурсов – прерываний, каналов DMA и т.д. По крайней мере, это никак не отражено в панели контроля установленных устройств, и все ресурсы свободны. О преимуществах SCSI можно говорить долго, но для нас, обычных пользователей компьютера, это означает лишь быструю работу устройства, не мешающую остальным программам.

Характеристики:

Приемный элемент: CCD-матрица, однопроходный.

Размер сканируемой поверхности: 216x292 (формат А4).

Интерфейсы:
LPT/EPP/ECP (Scan Express 12000P),
USB (Scan Express 12000 USB),
SCSI (Scan Express 12000SP).

Буфер памяти: 128 кб.

Оптическое разрешение:
600x1200 dpi, 36 bit.

Габариты и вес:
470x298x100 мм, 3,4 кг.

Слайд-адаптер: подключается, но продается отдельно.

Оптическая плотность и скорость сканирования – не указаны.

Здесь нужно заметить, что серия сканеров Scan Express делится на две группы – со светочувствительной матрицей CCD (как рассматриваемый здесь сканер) и с приемным элементом CIS. Разница между этими элементами большая. Матрицы CCD (Charge Couled Device) используются в сканерах испокон веков, и эта технология зарекомендовала себя хорошо. Технология CIS (Contact Image Sensor) применяется в сканерах сравнительно недавно и считается прогрессивной, хотя на настоящий момент в плане качества тягаться с матрицами CCD ей еще рано. В приемных элементах CIS отсутствуют традиционные для сканеров линзы, зеркала, призмы, поэтому сканеры на их основе отличаются значительно меньшими размерами (в основном, по толщине) и весом. Меньшее количество движущихся частей делает сканер более долговечным. Кроме того, эта технология значительно дешевле, поэтому такие сканеры стоят совсем недорого. За все это нужно платить качеством. Если вы собираетесь использовать сканер для работы с текстом или не слишком требовательны к качеству фотоизображений, то имеет смысл приобрести именно CIS-модель. Если вы относитесь более серьезно к фотографии, то от CIS придется пока отказаться.

Работа

Наш сканер использует обычную CCD-матрицу, поэтому результаты его работы не слишком отличались от других двух сканеров обзора. Особо порадовало то, что сканирует устройство тихо и довольно быстро, причем, во время работы можно заниматься другими делами, не беспокоясь, что сканер зависнет. За все время тестирования это случилось всего один раз, да и то, кажется, по вине Photoshop. Что касается скорости, то ту же фотографию 10x15 устройство отсканировало за 50 секунд, что быстрее, чем UMAX, но медленнее, чем Agfa.

Программа для сканирования, работающая в автономном режиме, сидит в system tray и реагирует на открытие крышки сканера, после чего запускается и предлагает несколько вариантов сканирования – в файл (при этом предлагается выбрать программу, которая запустится после того, как изображение будет отсканировано), на принтер (распознается тип установленного принтера), для отправки по факсу (распознается программа-факс и появляется кнопка управления факсовыми опциями), по электронной почте (можно указать адрес pop-сервера и программа сама все отправит, есть даже собственная адресная книга) и для последующего распознавания текста (при этом можно пользоваться только встроенной программой TextBridge, что не очень приятно, тем более что в комплекте со сканером идет наша программа FineReader Lite, которую нужно запускать отдельно).

При этом вы не можете выделить область сканирования – вся страница будет отсканирована целиком и без вариантов. Если вам нужно более тонкая работа, нужно запускать Photoshop или иной графический редактор, выбирать там Import/Twain_32 и пользоваться TWAIN-драйвером Mustek 1200 III SP, прилагающимся к сканеру. Настройки у него более бедные, чем в VistaScan и, тем более, в программе FotoLook, идущей в комплекте к Agfa SnapScan, но вполне достаточные для бытового применения.

Недостатки

Если удобством и простотой использования Scan Express 12000SP может похвастаться, переплюнув оба остальных сканера в этом обзоре, то с качеством изображения он слегка подкачал. Главный, на мой взгляд, недостаток, заключается в том, что автоматическое распознавание цветности и, особенно, контрастности работает не очень корректно, поскольку даже с качественных студийных снимков получаются не очень естественные сканы.

Слайд-адаптер к этому сканеру я подключать не пробовал. В остальном, пожалуй, нареканий к сканеру больше нет.

Энергосбережение

Я не заметил, в какой момент, но по прошествии определенного времени сканер выключается сам, без всякого участия со стороны пользователя и без каких-либо напоминаний, что очень, на мой взгляд, удобно. Разогревается же сканер быстро – почти сразу после включения.

Выводы

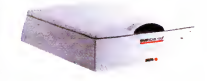
Mustek Scan Express 12000SP – хороший, недорогой и быстрый сканер

Выражаем благодарность за предоставленное оборудование компании Сканер-центр (www.scaner.ru, тел. 962-0788)

для домашнего применения. Сумасшедшего качества вы от него вряд ли добьетесь, но большинство пользователей будет вполне удовлетворено. А удобство и простота сканера вообще непревзойденны.

Agfa SnapScan 1212P ($130)

Всю жизнь компания Agfa выпускала профессиональные модели сканеров и только в самое последнее время сделала несколько бытовых устройств,



самым недорогим из которых является серия SnapScan. Главным преимуществом сканеров Agfa является то, что даже самые младшие модели сканируют с таким качеством, что даже значительно более дорогие устройства многих других компаний не смогут с ним потягаться. Итак, характеристики:

Приемный элемент: CCD-матрица, 5100 элементов, однопроходный.

Размер сканируемой поверхности: 216x297 (формат А4).

Интерфейсы:
LPT/EPP/ECP (SnapScan 1212P),
USB (SnapScan 1212U),
SCSI (SnapScan 1236S).

Оптическое разрешение:
600x1200 dpi, 36 bit.

Скорость сканирования (при 600 dpi, в мс/линию):
SnapScan 1212P – 10,5
SnapScan 1212U – 11,1
SnapScan 1236S – 7

Слайд-адаптер и автоподатчик документов: подключаются, но продаются отдельно.

Особо отмечается, что в сканерах SnapScan используется сверхдолговечная лампа и матрица в 5100 элементов. Наверное, это очень много, раз делают такой упор, но, сколько именно элементов в матрицах других двух сканеров, мне выяснить не удалось. А вот что касается лампы, то сверхдолговечность ей очень пригодится (об этом позже).

Работа

Когда я включил сканер в первый раз, то оттуда раздался такой звук, что я подумал, что в него встроен динамик и небольшой генератор синусоидных сигналов (может, кстати, так оно и есть) – настолько мелодичный и красивый звук я услышал. Последующая работа сканера меня тоже не разочаровала – это самый тихий и приятный во всех отношениях аппарат обзора. Может быть, его внешний вид и не вызовет антузиазма у ценителей прекрасного, но на этот случай Agfa выпустила такую же модель в полупрозрачном зеленом пластике (см. иллюстр.) “под макинтош”, но зеленый цвет тоже не всем нравится.

Теперь по делу. Предсканирование мало того, что происходит практически мгновенно, так превью (картинка для предварительного просмотра изображения) получается еще и отменного качества и может быть увеличена так, что можно будет различить даже мелкие детали. В двух других сканерах превью самое примитивное – чтобы только рассмотреть, что же мы сканируем. Само сканирование (использовалась та же фотография 10x15, которую, кстати, вы уже видели в главе о Mustek) заняло всего 40 секунд. И это в устройстве, подключаемом к компьютеру через параллельный порт, то есть теоретически это должен быть самый медленный порт. Задумавшись о преимуществах и недостатках различных интерфейсов, я перегрузил компьютер и заглянул в BIOS, чтобы посмотреть, какие установки параллельного порта у меня стоят. Оказалось, что default, то есть SPP. Переключив на более быстрый ECP, я снова загрузил программу FotoLook, прилагающуюся к сканеру, и заново отсканировал ту же фотографию. Результат получился 24 секунды – хотите верьте, хотите нет.

Качество сканирования меня удовлетворило на все 100% и, конечно же, оказалось лучшим в обзоре. Все цвета, контрастность и яркость, а также гамма и все остальное, устанавливаемое автоматически, практически было безупречным. Вручную же можно настроить практически все, что бывает в программах такого рода. Более того, если сканировать в пакетном режиме, эти значения можно устанавливать для каждой области сканирования отдельно (в отличие от Mustek). И, кстати, точно такой же версией FotoLook комплектуются все остальные сканеры Agfa последних моделей – от самых недорогих до профессиональных.

Недостатки

Конечно, после такого качества писать о недостатках даже рука не поднимается, но, тем не менее. Параллельный порт, хоть и показал себя с удивительной стороны, но все же физические законы не отменил. Во время сканирования вы не можете больше ничего делать, как только разглядывать внутренности сканера, если он в полупрозрачном корпусе. Все программы, запущенные ранее, парализуются и останавливаются, когда работает SnapScan. Даже печать принтера, который находится с ним на одном порту. А когда я запустил две программы сканирования одновременно – VistaScan для UMAX и FotoLook для Agfa, первая из них остановилась на полпути, дала отсканировать второй, и только после этого завершила свою работу. Благо, сканирование в FotoLook проходит недолго, так что не успеваешь соскучиться.

Другой недостаток – система энергосбережения. Сколько я ни искал, так и не смог найти место, где сканер отключается. В результате, все время, пока включен компьютер, горит лампа сканера. Компьютер выключается – сканер выключается вместе с ним (кстати, если вы случайно забудете в ручном режиме выключить UMAX Astra, то лампа будет гореть даже при выключенном компьютере. С Mustek такого не происходит. Если SnapScan физически выдернуть из розетки, то перестает работать принтер, подключенный последовательно за сканером. Что тоже неудобно.

Выводы

Agfa SnapScan 1212P – лучший сканер из протестированных в этом обзоре. Недостатки его вполне компенсируются качеством и скоростью работы, а цена вполне конкурентоспособна на рынке недорогих сканеров. Себе бы я купил именно его.

Железная почта

Орфография писем везде сохранена.

Здравствуйте!

К сожалению, я не читал предшествующих номеров вашего замечательного журнала. Поэтому мой вопрос вам покажется делетантским. Я хотел бы знать, какая конфигурация компьютера наиболее оптимально подходит для существующих игр и тех что выйдут в ближайшее время (Quake3)? Особенно меня интересует вопрос о видео карте. Пожалуйста напишите мне об этом или посоветуйте где почитать об этом. Большое спасибо. Алексaндр

“Наиболее оптимально” - это, как я понимаю, по соотношению цена/качество? Тогда рецепт такой: Celeron 366, разогнанный до 550 МГц, материнская плата ASUS P2B или Abit BX5 Rev.2, 64 Мб памяти PC-100 (лучше 8 нс или быстрее, только, пожа-

луйста, покупайте память от известных производителей – Micron, SEC, Hyundai, NEC, Toshiba, LG и т.п.), винчестер UDMA-2 не менее 6 Гб от IBM, Quantum, Seagate или Fujitsu, видеокарта – на Voodoo3, TNT или TNT2. Причем, на чипах TNT тоже нужно искать нормальную карту – от ASUS, Hercules, Diamond, Creative (самые быстрые – Hercules и ASUS), звуковая карта – Diamond Monster MX300 или Creative Sound Blaster Live! Вентилятор для "селерона" подбирайте обязательно на подшипниках, и никого не слушайте – на подшипниках вентиляторы работают шустрее, менее шумно, и они долговечнее. Позаботьтесь и о вентиляторе для процессора видеокарты – либо он должен быть уже установленным, либо сами поставьте его. Все остальное – по вашему усмотрению.

Здравствуйте!

Я хотел бы задать Вам один небольшой вопрос. Можно ли поставить на материнскую плату MS – 6118 (Microstar int. , чипсет - Intel 440LX) процессор Celeron 333 mhz (Mendocino)? Заранее благодарен, Михаил Кудрей aka Deviator.

Можно, почему же нельзя? Только он у вас не сможет работать на частоте системной шины 100 МГц, поскольку этого не позволяет чипсет LX.

Здравствуй, Руслан.

Совсем недавно проапгрейдился я до p2 350 + Chaintech 6 BTM + 64 DIMM + Asus 3400 TV. Проблем не возникло, но вопросы есть.

1. Играя в Q3 test чувствую, что не хватает оперативки. Имеет ли смысл поставить еще 32 метра пямяти (на 64 метра нет баксов) или этого будет мало для Q3 и Анрыла

2. Ты писал в Нави, что разогнал видео на 25%. Я пробовал делать это с Асусовским Tweak' ом: чип больше 95 не гониться, глючит 2d- полосы и зависания, память гониться до предела (130+), но эффекта я не наблюдаю, по крайне мере в кваке2 на q2dm1 (тестировал на месте первого появления на середине уровня), без разгона 125-122фпс, с разгоном 126-130фпс. Имеет ли смысл гнать карту из-за 5 фпс и как этот разгон скажиться на чипе? Какие драйвера самые быстрые, по твоему мнению для Асуса. Я поставил 217 драйвера от Асуса. Пожалуй и все. Навигатор рулезззз forever!!!!!!!!!!!!!!

Первый вопрос очень сложный. Да, первое, что приходит в голову, если компьютер тормозит в игре – это увеличить оперативную память. Лучше, конечно, в два раза. Второе – разогнать процессор, если у вас 6BTM, то вам удастся заставить его работать на частоте 412 МГц (103x4, коэффициент можно изменить, если на матери выставить джампер J7 в положение "Low"). Ну и третье – если вы заядлый "квакер", перейти на Voodoo3, но это, как я понимаю, вам не очень улыбается, раз вы только что приобрели ASUS 3400. Впрочем, и первые два способа должны исправить ситуацию.

Ответ на второй вопрос – более простой. Если вы не можете разогнать видеочип больше 95 МГц, то либо у вас такой чип попался, и тут уж ничего не поделаешь, либо можно попробовать сменить вентилятор (я-то свой давно сменил – на вентилятор с радиатором от K6). Имеет ли смысл гнать карту из-за 5 fps – решать вам. Если вы не видите никакой разницы, а глюки появляются, то, наверное, не стоит. На видеочипе это, конечно, скажется, но лет через десять, когда он уже будет на свалке. А что касается драйверов, то самые быстрые – это те, которые самые новые. Так что почаще заходите на ftp.asuscom.de, там они всегда появляются раньше, чем где бы то ни было.

Уважаемая редакция!

Прочитав Вашу статью "Что не нужно вашему компьютеру" в последнем номере "Навигатора", я усомнился в правильности заявления о том, что переход с IDE винчестера на SCSI не дает большого прироста производительности. Я на своем опыте проверил это, заменив IDE винчестер IBM на SCSI винчестер Fujitsu и должен вам сказать, что почувствовал большой прирост производительности даже под Windows 98, не говоря об NT, так что прошу принять к сведению. Насчет цены: я согласен - она велика и не всем по карману, НО при покупке SCSI адаптера, вы получаете возможность подключить к высокопроизводительной шине до шестнадцати устройств, таких как сканеры, CD-ROM, CD-R, CD-RW и другие, так что возможно, игра стоит свеч, во всяком случае, для нестесненных в средствах пользователей. С уважением, Vermeer

Согласен с вами, Vermeer – для нестесненных в средствах пользователей переход на SCSI вполне оправдан, но насколько я могу судить, большинство читателей "Навигатора" таковыми назвать нельзя. Поэтому среднему пользователю SCSI не оправдает затраченных на него средств. Можно провести несложный подсчет: разница 6-гигабайтного SCSI винчестера, скажем, Seagate Medalist Pro ($275) с его IDE-братом Seagate Medalist ($121) составляет 154 доллара, то есть за эти деньги можно купить еще один диск, гигабайт на 10. SCSI-адаптер Adaptec стоит от 130 до 300 долларов (не знаю, какой вы выберете). То есть, по самым скромным подсчетам, вы потратите лишних 284 доллара. За что? Скорость и у них одинаковая – 10 мс. Да, буфер у SCSI-варианта в два раза больше – 512 кб против 256. И процессор он загружает меньше, это правда. Но не на 284 доллара. Что же касается сканеров, то большинство современных моделей идут в комплекте с SCSI-адаптером к нему, так что это не преимущество в данном случае. Среднего же пользователя, который захочет купить SCSI CD-ROM, я вообще себе не представляю.

Subject: MX300 или Montego II - что выбрать?

Привет, Руслан. Прочитал обе статьи по этим самым карточкам и так и не смог прийти к выводу: что же лучше. DVD у меня нету и в DOS'овские игры не играю. Общем подскажи. P.S.: Очень радует твой раздел: усё очень классно и интересно, т.е. так держать, усех балг, свершений и т.д. и т.п. Заранее спасибо, Алексей aka MegaBat

Лучше - Diamond MX300, потому что дешевле и с четырьмя каналами. В остальном они одинаковы.

Добрый день!

Ответьте пожалуйста на вопрос: Разгоняю Celeron 266 до Cel.400(4*100) на плате Elpina M729(M726), DIMM PC 100 7ns.Зависает на надписи Starting Windows 95 при загрузке системы(включении PC), один раз загрузился Norton Comander при заклееном B21 (хотя он не влияет - на материнской плате частоты 66-100 Mhz выставляются джампером), прогнал Chekit стал загружать Win95, завис PC. Далее таже проблема - виснет при включении PC. Пробовал снижать напряжение (заклеивал выводы) - до 1.8-1.9 В на 66Mhz - работает, на 100 Mhz -нет. Повышать напряжение боязно. В чем проблема: повышать напряжение на CPU (до скольки, какой предел) или CPU не разгоняем? Заранее благодарен. Sl.GAM (nifontov@mail.lacerta.ru)

Попробуйте поднять напряжение до 2,2В, страшного в этом ничего нет. Если загрузится Windows и некоторое время (хотя бы минут 5) поработает, то процессор в принципе разгоняем. Купите к нему хороший вентилятор на подшипниках (Sanyo, например, или какой-нибудь другой, на котором написано "ball bearing"), либо элемент Пельтье, благо они теперь подешевели, поставьте один-два дополнительных вентилятора на корпус – спереди и сзади, и/или работайте при открытом корпусе компьютера. Если и после этого будет зависать, то тут уж ничем не поможешь.


ilm
The Internet Service Provider .net
доступ в internet
регистрация – 10$
40 $

ИНТЕРНЕТ

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

От едитора

Лето, жара, унылая пора, что бы все там ни говорили. Растаявшее мороженое, так похожее на термопасту с поверхности перегревшихся на жаре разогнанных процессоров, слегка снижает внутреннюю жаркость тела, обычно равную температуре тела, сложенной с половиной температуры окружающей среды. Четверги, как показала практика, отдыхают. Недавнюю тенденцию падающе-подбитых невидимок f-117 перехватили явно видимые винчестеры (hdd-540, hdd-2.5 и прочие), что, вероятно, так же обусловлено сложившейся температурной обстановкой. Бзкапы и прочие ухищрения современной софтварии помогают с трудом, а то и вовсе перестают помогать, после повторных полетов вышеупоминавшихся aka hdd. Все эти авиаэксперименты ну никак не могли не сказаться на контентной части и-нет раздела данного номера, так что уж не обессудьте :). Пострадавшие в этом номере постоянные рубрики будут восстановлены в следующем, плюс к ним будет добавлено еще несколько, каких - увидите.

Теперь жалуюсь - мало почты, мало! Ругайте, предлагайте или просто пишите, но пишите **больше**!!! В общем - инициативнее.

Все. Жду мылов, до next time, дай Бог вам всякого здоровья!

- Mad! Диво(ff)
Контакт инфа:
mailto:
maddivoff@gamenavigator.com
maddivoff@r7.da..ru
maddivoff@mail.ru
icq uin # 5458850

■ Пользователи требуют защиты от спама

По результатам опроса компании Bright Light Technologies, большинство опрошенных пользователей считают, что провайдеры должны защищать своих клиентов от спама, и если такого не происходит, они готовы уйти к другому провайдеру, который будет ликвидировать спам. В опросе приняло участие более 13.000 респондентов, пользующихся услугами более чем 300 провайдеров. 14 % опрошенных считает, что правительством должны быть приняты законы, запрещающие спам как класс. 91% сетевых пользователей получают по крайней мере 1 письмо со спамом в неделю, 23% из них уверены, что провайдер дает спаммерам их адреса... интересно, какими бы были бы результаты опроса, если бы он проводился среди наших пользователей..?

■ Тетя Ася поехала...



В последнее время очень часто стали бродить форварды с указанием того, что скоро, спустя небольшой промежуток времени, ася станет платной, причем месячная плата за ее использование варьируется в пределах от 0.05 цента за мессагу, и $79 в месяц до $100 в месяц и $0.7 за мессагу. Вот ужасно интересно - кому все же стоит верить - тем, кто рассылает все эти форварды, либо же официальным лицам из Мирабилиса, утверждающим, что пока ася является бетой, она будет бесплатной..?

■ Аудива... не, Медива!

25 мая появился на свет очередной проигрыватель звуков и прочей медии для виндов. В принципе, данный экземпляр можно рассматривать как очередного заменителя/конкурента (нужное зачеркнуть) WinAMP'a, поскольку изначально работавший, как проигрыватель mp3-файлов, он был расширен и дополнен, став зверем с гордым обозначением mediaplayer. В общем, кто не знает - тот выбирает. Пробуйте. Сие красивое дополнение виндов можно скачать с сайта http://www.sonique.com/.

■ Засисяйся!



Компания Signal 9 solutions (http://www.signal9.com/), известная преимущественно своими замечательными "домашними" firewall'ами, выпустила версию 1.4 программы ConSeal Private Desktop, которая совмещает в себе все необходимые заплатки для защиты от Back Orifice и прочих дырок (Denial of Service) и отлично зарекомендовавший себя firewall. К тому же, это единственная известная мне такого рода программа, получившая сертификат качества. Если вас достали всяческие поползновения псевдо-хакеров с netbus'ами, а защищаться особо не чем - попробуйте Private Desktop - райское наслаждение.

■ Угадай Мелодию

Не так давно, в сети открылся новый сайт – www.karaoke.ru. Как вы наверное уже догадались – на сайте собрана подборка песенок в формате kar. Скачал маленький файлик, обзавелся (в обязательном порядке) хорошей звуковой картой и пусть душа поет, пока не надоест... соседям. Но главная изюминка данного сервера – возможность сыграть в онлайновую версию "Угадай Мелодию". Для полноты ощущений не хватает лишь мельтешащего перед глазами Валдиса Пельша :).

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 336 от 12 июня 1999 года
© 1993-1999 World Charts Foundation

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	14	Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)	New World/3DO	Strategy
2	16	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
3	23	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
4	28	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
5	58	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
6	61	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
7	30	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
8	54	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
9	12	RollerCoaster Tycoon	Microprose	Strategy
10	8	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
11	9	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
12	26	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
13	88	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
14	9	Championship Manager 3	Eidos	Sports
15	28	Fifa 99	EA Sports	Sports
16	35	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
17	31	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
18	30	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
19	36	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
20	49	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
21	8	High Heat Baseball 2000	3DO	Sports
22	77	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
23	11	EverQuest	Verant/989 Studios/Son	RPG
24	32	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
25	28	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
26	4	Allods 2/Rage of Mages 2	Nival	RPG
27	18	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
28	27	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
29	36	NHL 99	EA Sports	Sports
30	58	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
31	3	Silver	Infogrames	Adventure/RPG
32	28	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
33	6	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	RTS
34	12	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
35	85	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
36	30	Delta Force	NovaLogic	Simulation
37	26	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
38	41	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
39	41	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
40	132	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
41	64	Battlezone	Activision	Action/Strategy
42	9	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	3D Action
43	22	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
44	51	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
45	3	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	BigApe/LucasArts	Action/Adventure
46	22	Starsiege Tribes	Sierra	Action/Strategy
47	87	Grand Theft Auto\London 1969	DMA/BMG/Asc	AutoSim
48	8	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	Logic/Arcade
49	55	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
50	25	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
51	126	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
52	13	Army Men 2	3DO	Action
53	85	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
54	30	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
55	97	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
56	7	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RPG
57	1	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse	Strategy
58	29	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
59	1	Midtown Madness	Angel/Microsoft	Racing
60	7	Gruntz	Monolith	Logic
61	6	Premier Manager Ninety Nine	Gremlin	Sports
62	10	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
63	7	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Pyro/Eidos	Strategy
64	133	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
65	80	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
66	9	Rollcage	Attention to Detail/Psygnosis	Racing
67	33	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
68	86	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
69	15	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	3D Action
70	83	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
71	30	SiN	Ritual/Activision	3D Action
72	41	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
73	49	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
74	101	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
75	19	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
76	1	Jagged Alliance 2	Topware/Sir-Tech	Strategy
77	27	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
78	73	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
79	27	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	3D Action
80	2	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	Racing
81	26	Return to Krondor	Sierra	RPG
82	84	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
83	11	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	Pinball
84	83	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
85	170	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
86	100	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
87	83	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
88	86	Fallout	Interplay	RPG
89	149	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
90	28	Tomb Raider 3	Core/Eidos	Action/Adventure
91	9	Triple Play 2000	EA Sports	Sports
92	23	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
93	132	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
94	16	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	Logic/Arcade
95	3	Blackstone Chronicles	Legend/Mindscape	Adventure
96	71	Gag	Auric Vision	Quest
97	97	F-22 Lightning 3	NovaLogic	Simulation
98	184	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
99	2	Fleet Command	Sonalysts/Jane's/Electronic Arts	Strategy
100	3	Chessmaster 6000	Mindscape	Chess

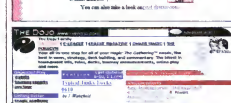
Chaos Mage

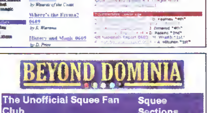
Магия в Сети











Вы играете в MtG и не используете Internet? Одумайтесь!

Всемирная Паутина и Magic: The Gathering (MtG) начали свое триумфальное шествие по планете в начале 90-х. В них больше общего, чем может показаться на первый взгляд - и Internet, и MtG представляют собой международные объединения, способствующие взаимодействию между людьми на базе общих интерссов.

Все чаще и чаще составляющей распорядка дня для многих игроков в MtG становится подключение к Internet, запуск IRC-клиента и общение с другими игроками по всему свету. К этой обширной аудитории каждый может обратиться со своими идеями или вопросами. Профессионалы могут испытать свои деки (колоды) против бесконечного числа разнообразных дек противников, а новички смогут получить бесценные советы от ветеранов.

Многие люди нашли друзей через MtG, и Internet поможет найти их по всему миру. Существует множество способов общаться в реальном времени с другими игроками в MtG: обсуждать чемпионаты, построение дек и даже играть в виртуальный вариант MtG по Сети.

Волшебники и Сеть

Новички в мире MtG или Portal'а (упрощенная версия игры) могут начать поиск информации на сайте **Wizards of the Coast** (WotC)

http://www.wizards.com/

Источник официальной информации для игроков:

http://www.wizards.com/Magic/

Здесь можно найти официальные правила турниров, их расписание, руководства для судей, текущий рейтинг членов DCI (Duelist Convocation International) - крупнейшего объединения игроков, списки наборов карт и спойлеры (полное описание) всех выпусков, расширений и редакций. Правда, на неофициальных сайтах спойлеры новых наборов карт появляются гораздо раньше - иногда даже до их предварительного выпуска (pre-release). В особом разделе сайта размещается Encyclopedia Dominia - исчерпывающее собрание информации об игровом мире и персонажах вселенной Magic: The Gathering. Все это снабжено неплохой поисковой системой. На сайте WotC также выкладывается электронная версия журнала Duelist - Duelist Online:

http://www.wizards.com/Duelist_Online/

Fan Sites

Несомненно, самым популярным сайтом по MtG является **The Dojo**

http://www.thedojo.com/

Этот высококачественный многоцелевой сайт приспособлен под нужды игроков, интересующихся турнирными соревнованиями. Его создатели активно работают над содержимым и обновляют его чуть ли не ежедневно. На нем вы найдете коммуникационный центр, содержащий доски объявлений и чат. Вы можете получить доступ к архиву отчетов о турнирах и сборнику лучших статей из usenet. Там же можно найти и советы для новичков. The Dojo содержит архив дек, из которого вы можете почерпнуть идеи конструирования или поместить в него свои разработки для тестирования игроками всего мира... И это только малая часть всего того, что предоставляет The Dojo. Каждый игрок в MtG просто обязан посетить этот сетевой кладезь информации.

Еще одним полезным сайтом является **MtG News**

http://www.mtgnews.com/

известный ранее как Land of Destoguardina. Как ясно из названия, основное назначение сайта - сбор и распространение информации. MtG News предоставляет подробные сведения об использовании ресурсов Internet для игры в MtG. Здесь вы найдете информацию о том, как играть в MtG по IRC и как найти соперников для такой игры. "Отдел слежения" этого сайта собирает со всех концов мира слухи о новых выпусках и картах (зачастую информация становится доступной задолго до официального релиза). Рассказ о MtG News был бы не полон без упоминания о его превосходном собрании дек и турнирной информации.

Помимо "многоцелевых" существуют и специализированные сайты.

На сайте **Stephen D'Angelo Crystal Keep**

http://www.crystalkeep.com/magic/

собраны все правила MtG, их вариации, изменения и дополнения к ним. Сайт разделен на секции общих правил и правил по отдельным картам. Оба набора правил доступны в разнообразных форматах. Crystal Keep поддерживает неплохую коллекцию линков на другие MtG-сайты. При возникновении проблем со сложным взаимодействием карт или другой неопределенной ситуации - обращайтесь сюда.

The Library of Dominia:

www.tranquility-base.com/magic/

вероятно, крупнейшая сетевая коллекция дек. Библиотека отлично структурирована, и вы легко сможете найти деку по типу (Five Color Green, Big Blue и т.д.), по атрибуту (победитель турнира, "безкричевая" и т.д.), по цвету или другим параметрам. Здесь же можно протестировать свою деку на соответствующих конкурсах.

Beyond Dominia

http://www.bdominia.com/

представляет собой электронный жур-

нал. В нем вы найдете все: от слухов до самой последней и достоверной информации. Здесь постоянно обсуждается стратегия игры и идеи конструирования дек. Особо стоит отметить замечательный раздел юмора, в котором обосновался фэн-клуб одного из персонажей вселенной MtG - гоблина Скуии: **Squee's Fan Club**

www.bdominia.com/humor/squee/

Mox Perl

http://mox.perl.com/deckmaster/

содержит лучшую в Сети интерактивную базу данных карт, спойлеров и правил. Информация отсортирована по всем мыслимым параметрам (цвет, тип, способности существа, тип существа, формат DCI и т.д.). Мощная система поиска позволит вам составить список по нужному вам параметру - например, по имени художника. Хороша и местная система поиска правил.

Если вам не хватит линков в этой статье, то вы можете сходить на

www.swiss-magic.ch/resource.html

и найти там крупнейшее собрание MtG-ресурсов в Internet.

Софт! Софт!

Каждому игроку в MtG, чья коллекция карт превышает сотню карт, рекомендуется обзавестись программой Magic Suitcase

www.dragonstudios.com/suitcase/

помогающей управляться с коллекцией в сотни и тысячи карт. Полное описание всех возможностей этой замечательной программы выходит за рамки данной статьи, но стоит упомянуть такие свойства как возможность конструирования запроса при помощи SQL и получение глобальной статистики по вашей коллекции.

Если вы не хотите каждый раз посещать Mox Perl или обращаться за информацией к спойлерам по картам, то вам стоит заглянуть на сайт

www.cerebral-link.com/magicdb/

с которого можно скачать полную базу данных всех когда-либо выпущенных карт MtG.

Закончить рассказ о MtG'шном софте можно упоминанием о сайте GATHERING.NET (, который выступает источником официальной информации по всем продуктам Microprose, относящимся к MtG. Начиная от самой первой версии MtG для PC и кончая средствами для игры через Internet.

Торговля и обмен

На мой взгляд, половину удовольствия от MtG приносит процесс общения и обмена картами. Чтобы производить равноценные обмены необходимо знать текущую стоимость той или иной карты на неофициальном рынке т.н. "синглов" - карт, продаваемых поодиночке. Хорошим ориентиром здесь может быть сайт, ведущий сбор информации о таких продажах, о спросе и предложении по Usenet

http://www.hhhh.org/cloister/pricelists/

В Сети есть множсство сайтов, целиком посвященных торговле синглами. Хорошим примером является **MtG Cards**

http://www.mtgcards.com/

где за соответствующую сумму можно приобрести самые редкие или просто нужные вам карты. А есть ли у них Black Lotus? ;)

Такие сайты, как **Safe Cards**

http://www.safecards.com/

предоставляют помощь в обмене картами между игроками всего мира, осуществляя обмен через третьи руки. В таком обмене Safe Cards играет роль арбитра, за что взимаются небольшие комиссионные от стоимости карт. Здесь регулярно, в реальном времени, проводятся аукционы, как отдельных карт, так и целых наборов.

Наши

Обзор российских сайтов стоит начать с фирмы "Саргона"

http://www.sargona.ru/

- официального представителя Wizards of the Coast в России. Помимо обычных прайслистов на нем можно найти перевод на русский язык текстов карт (пока только для Portal и 5th edition).

Сайтов фэнов MtG у нас пока довольно мало, но они есть. Особое место среди них занимает magic.igra.ru. Основной интерес здесь представляет информация по MtG-турнирам.

Среди других MtG сайтов - **City of Solitude**

http://www.chat.ru/~cityofsolitude/

и сайт **Киевского клуба MtG**

http://mtgclub.kiev.ua/

Как правило, на подобных страничках можно также найти и списки карт их создателей с предложениями по обмену или продаже.

Наконец, на сайте **Tower of Chaos Mage** вы найдете форум по MtG:

rpg.gamenavigator.com/forum/enter.shtml

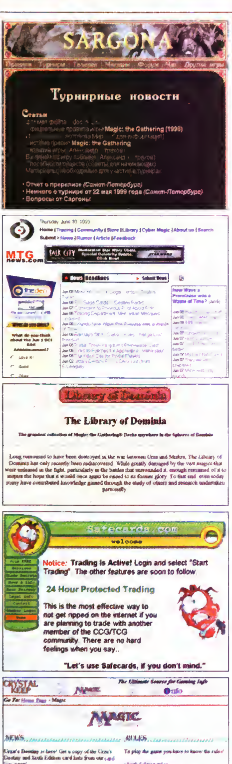
где новички всегда могут получить ответы на интересующие их вопросы.

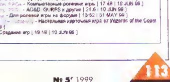
***

Многие игроки жалуются, что доступность для широкой публики дек, победивших в чемпионатах различных уровней, снижает необходимость развивать умение строить деки самому. Вроде как получается, что рядовой игрок может скачать из сети список крутой деки и победить с ее помощью более опытного игрока. Но в реальности это оказывается не верным. Если дека копируется один к одному, без всякого анализа, то это путь к поражению. Опытные игроки используют листинги дек в Internet как источник идей. Вам следует применять все богатство информации собранное в Internet как руководство по созданию и тестированию дек, а не как их замену

Ресурсы Сети способствуют быстрому распространению полезной информации, что существенно может облегчить жизнь поклонникам столь динамично развивающейся игры как MtG.

В ближайших номерах "Навигатор" продолжит освещать различные аспекты этой замечательной игрушки.





Каменщиков Сергей aka Veles

Sanctum

Жанр	Онлайновая стратегия
Издатель	Digital Addiction
Разработчик	Digital Addiction
Требуется	P-90, 24 Mb RAM, модем 14400

http://sanctum.digitaladdiction.com/

Паутинка, паутинка! Покажи скорей картинку!

Подробно обсудив теоретические основы Magic: The Gathering в нр.23 и компьютерную версию этой игровой настольной системы в исполнении Microprose (MTG) и Acclaim (MTG: Battlemage) два года назад в 3-4 номерах журнала, обратимся к онлайновой реализации аналогичной карточной вселенной стратегии Sanctum. В мае 1998 года наблюдалось активное увлечение разработчиков сетевых игр именно этим, «карточным» направлением. И я даже подумывал о написании обзорной статьи по нескольким существовавшим тогда проектам. Но постепенно удаль авторов сошла на нет. Фирмы закрывались, работа приостанавливалась, сроки выхода игр откладывались. Sanctum выжила. И не только выжила, но и разжилась двумя официальными дополнениями: Bloodline и Oppositions. Тенденция радует и заставляет обратить на себя внимание.



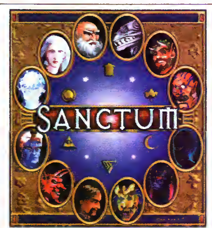
■ Пораметры воино-человеко из домо Wor кок всегдо имеют бонус в отаке

Дом	Первичный вид маны	Вторичный вид маны
Justice	Order	Mystery
Making	Order	Will
Hope	Clarity	Order
Life	Clarity	World
Body	World	Mystery
Nature	World	Order
Unmaking	Strife	World
War	Strife	Clarity
Death	Mystery	Will
Despair	Mystery	Strife
Mind	Will	Clarity
Abomination	Will	Strife

Доморощенные картежники

В основу игрового процесса положено использование карт, применение которых приводит к произнесению заклинания, вызову сильного монстра для поддержки вашей стандартной армии, или иным оригинальным эффектам. В качестве расходного материала игрок (маг) накапливает определенное количество волшебной энергии (маны), достаточное для применения данной конкретной карты, имеющей свою стоимость. Чем сильнее заклинание, тем дороже оно стоит. Однако помимо количественного показателя наличия маны, есть еще и качественный. То есть, мана разбита на три противоборствующие пары (всего шесть видов): Order (фиолетовый) – Strife (красный), Clarity (желтый) – Mystery (голубой), World (зеленый) – Will (оранжевый). Иными словами, тип маны Order противостоит типу Strife. Каждому типу соответствует указанный в скобочках цвет и логотип.

Но и этого авторам показалось мало, так что они ввели 12 Домов (гильдий), дабы персонифицировать игроков и ограничить их возможности по применению карт в пределах одного-двух типов маны хотя бы в начале игры. Так, к примеру, дому War (кстати, это люди) доступны два типа маны: Strife (первичный) и Clarity (вторичный). Следовательно, людям гораздо легче применять карты, требующие большое количество этих видов магии. Дома, аналогично мане, разбиты на противоборствующие пары: Abomination – Nature, Body – Mind, Death – Life, Despair – Hope, Justice – War, Making – Unmaking. Причем, каждый Дом качественно проработан и имеет большой список особенностей, непосредственно влияющих на игровой процесс и просто интересных с художественной точки зрения. В характеристике дома указаны его преимущества, физические параметры населения (рост, вес и т.д.), основные противники, культурные ценности, доступные технологии и некоторые другие параметры. В результате штудирования этой обильной информации получаем реальную картину сильных и слабых сторон. Ну, а излишние данные призваны создать иллюзию полноты предлагаемой вселенной. В этом плане MTG куда полнее и обширнее, но, учитывая, что данный проект создан с нуля за предельно короткие сроки, похвалим авторов за отменное трудолюбие, даже в мелочах.



Правильная колода

Уже на стадии регистрации аккаунта происходит выбор одного из домов в качестве фундаментального. При установлении соединения с сервером игрок получает первые 60 стартовых карт, которые затем нужно разбить на колоды с числом карт не менее 30 штук. Этот не легкий труд можно возложить на плечи программы (build deck) или, при наличии определенного знания предмета, осуществить самому. Наверно, вы уже догадались, что создание колод в карточной игре равнозначно процессу генерации персонажа в ролевой. Поэтому профессиональные игроки, знающие, как много в игре зависит от качества созданного персонажа или набранной колоды, самостоятельно занимаются этим вопросом. Благо, программа предлагает удобные в использовании фильтры, позволяющие всячески сортировать и структурировать исходные 60 карт по типам магии и маны, по версиям игры, по домам и иным отличительным признакам. Естественно, для создания правильной колоды требуются определенные знания игровых принципов и концепций. Не имеет смысла брать много сильных карт в одну колоду, так как в начале при низком запасе маны вы не сможете их использовать. Карты должны расходовать преимущественно вашу основную и вторичную ману, потому что доступ к мане других типов затруднен. И так далее и тому подобное. Советов можно давать много, но куда интереснее выяснить хитрости самому, прямо в игре.

И все же, основной принцип, то есть взаимоотношение домов, маны и карт, следует уяснить заранее. Предположим, что в качестве основного помечен дом War. Значит, можно активно применять заклинания не только своего дома, но и дома Unmaking, который в качестве первичного вида маны также использует strife. Кроме того, будут доступны дешевые заклинания с магией clarity, то есть волшебство домов Hope и Life. Захватив город, дающий одно очко маны и установив в

его параметрах тип маны world (вторичная мана для дома Unmaking), получаем доступ к применению заклинаний стоимостью 1-world домов Body и Nature. Система немного запутанная, но, внимательно прочитав этот абзац и имея перед глазами сводную таблицу домов, общий алгоритм понять можно. Никто не говорил, что будет легко. Было бы желание...

Еще один момент, который хотелось бы затронуть, - это особенность игр, в том числе и карточных, использующих алгоритмы случайных чисел. В данном случае у каждого дома своя стартовая колода из 60 карт. Из них отбираем как минимум 30 штук. И все равно до последнего момента не знаем, какие именно 5 карт из колоды будут доступны игроку в условный момент времени. Не знаем и того, какая карта придет вслед за использованной. Те же проблемы у противника. Благодаря такому подходу все возможные варианты перебрать фактически нельзя. Каждый раз игра будет новой. А чтобы продлить удовольствие от игры и увеличить количество доступных вариантов, авторы предлагают пользователям приобрести дополнительные карты за реальные деньги, а также торговать этими картами с другими игроками на специально отведенном сервере.

Колода на колоду

Разобравшись с теорией, перейдем к практическому воплощению базовых основ на практике. Когда открываешь абсолютно бесплатный акаунт, монотонно и не спеша скачиваешь столь же бесплатный архив игрового клиента, инсталлируешь его, тщательно изучаешь инструкцию и, получив-таки по почте пароль для входа в систему, подключаешься к серверу, каждое мгновение ждешь какого-нибудь подвоха. То бесплатность неожиданно заканчивается, то игра упорно не идет под русскими Окнами, то еще какая-нибудь гадость случится. Удивительно, но на сей раз все прошло идеально гладко, скучно даже. Что вызвало обратную реакцию и законный вопрос: что же будет в самой игре? Сомнения ушли в небытие практически сразу после запуска игры и включения режима туториала.

Разрешение 800 на 600. Верхняя часть экрана занята картами, которые активны в данный конкретный момент партии. Максимальное их количество равно пяти. Двойной щелчок левой кнопки выводит подробное описание и крупное изображение карты. Одну любую карту в течение хода (пошаговая стратегия все-таки) можно сбросить и взамен получить другую. Другой способ приобретения новой карты, выбираемой случайным образом в очередном шаге, - использовать карту по назначению с растратой драгоценной маны. Сброс карты, как правило, используется в том случае, когда вам вряд ли удастся применить эту карту из-за того, что она дорого стоит или основана на несвойственной вашему герою мане. В левом верхнем углу расположены индикаторы всех шести типов маны. Здесь отображено фактическое количество маны, готовой к моментальному применению. Чуть ниже меню выбранных юнитов, в котором можно узнать подробности о каждом из них: параметры, особенности, наложенные чары. Нижняя часть интерфейса отведена под командную строку для общения с соперниками и под небольшое табло системных сообщений.

Остатки свободного экрана отданы игровому полю. Состоит оно из квадратиков, каждый из которых представляет собой определенный тип почвы. Изображение немного схематичное. Но главное – различия реальные, как-то: в горы и воду пешие юниты не заходят, в лесу нельзя произносить заклинания и т.д. Здесь-то и выясняется, что в обязанности мага помимо метания карт входят и более приземленные занятия. Во-первых, ваш герой контролирует свой личный Sanctum, а целью партии является захват такого же здания у противника. Внутри него регулярно генерируются новые рекруты, которых можно натренировать в одной из областей воинского искусства (у людей - мечники, лучники и т.д.). Альтернативный вариант – использовать рекрутов для получения дополнительных очков маны, характерных для избранного дома. Во-вторых, полученные таким образом солдаты способны захватить вражеский или нейтральный город, в котором также начинается генерация ваших подчиненных и их тренировка. А вот манообразование за счет юнитов в городе запрещено, так как он постоянно приносит одно очко маны выбранного при захвате типа.

Таким образом, маг не только применяет волшебные карты, но также и управляет городами, координирует передвижение войск. И, о чудо, войска эти даже немного анимированы. Отдав приказы (как и все действия в игре) простым перетягиванием юнитов мышью, жмем на кнопочку окончания хода и наблюдаем, как они маршируют по игровому полю. При столкновении противоборствующих сторон игрок снова становиться сторонним наблюдателем. Правда, теперь уже сражения. Все что можно сделать, должно быть уже сделано к этому моменту: заклинания наложены, юниты сгруппированы. Во время сражения можно только смотреть и переживать за судьбу полюбившихся юнитов, набравших уже несколько уровней опыта в предыдущих баталиях, с надеждой, что и ныне они останутся в живых.

В онлайновом режиме встречаются два мага, желающие участвовать в дуэли. Тот, кто бросает вызов, устанавливает характеристики будущей партии: ограничение по времени на ходы, ранговый или простой тип игры и другие. Вторая сторона может принять вызов либо отказаться от такового.



Армии двух магов встретились в бою за обладание городом



Генератор игровых колод

Сообщество картежников

Вот уже год как живет сообщество картежников Sanctum. Конечно, игра выглядит не так комплексно и сложно, как мощнейшая система MTG. Да и графическое воплощение далеко от совершенства и современных стандартов. Зато, с другой стороны, партии не сильно затягивается, программа идет быстро даже на старом компьютере с плохим доступом в Сеть, денег платить не надо, разве что за дополнительные карты, да и то только по собственному желанию. А кроме того, всегда можно найти кого-нибудь, кто желает сразиться, так что скучать не придется. GL, как говорят игроки. Good Luck!



Андрей Шаповалов

Аллоды 2: Повелитель душ

Disclaimer или «Типа отмазка»

Пройти игру можно разными способами, в зависимости от того, какого героя вы выбрали (мага или воина, мужчину или женщину). При этом появятся некоторые специфические миссии или же изменится способ прохождения других миссий (например, так произойдет с миссией «Источник магии»). Поэтому, если хотите пройти абсолютно ВСЕ миссии в игре, вам придется играть за всех четырех героев.

Здесь приведен наиболее удобный вариант прохождения игры за мага-мужчину. Однако при написании я ориентировался на тех, кто любит перебить всех противников и завладеть всеми доступными вещичками, а не на тех, кто предпочитает проходить игру наиболее быстро.

Также, отдавая дань традициям, в материале вместо аллодовского термина "некромансер" для обозначения магов, которые практикуют вызов душ мертвых, используется более привычное слово "некромант".

Профессий много, но прекрасней всех...

Кого из героев выбрать?

Мага. Однозначно.

Во-первых, маг может себя сам лечить.

Во-вторых, магу не надо менять оружие во время схватки в зависимости от дистанции, на которой от него находится враг. Немаловажный момент, учитывая, что бои протекают в режиме реального времени.

В-третьих, маг нужен как можно раньше. Уже пятую-шестую миссию выиграть без связки маг-воин трудно. Воина же вы получите в третьей миссии, сразу по прибытии в город Кааргр. А вот мага придется ждать немного дольше. Напряги.

В-четвертых, маг в нападении сильнее любого воина. Где-то на середине игры вы поймете, что лучший способ выиграть – напасть на противника первым.

Купить дешевле, продать дороже – вот наш барыш

Что покупать и когда покупать? На мой взгляд, до середины игры надо покупать только книги с заклинаниями для магов. Причем не надо покупать обоим магам все заклинания. Дублировать надо только наступательные заклинания («Огненная стрела», «Огненный шар», «Радужная молния») плюс «диверсионные» («Каменное проклятье», «Невидимость», «Вампиризм») и защитные от всех Сфер магии.

С середины игры покупайте только эльфийские вещи в Лесном городе. У них показатель защиты в среднем чуть меньше, чем у волшебных вещей, сработанных людьми, зато уровень брони и количество магических (дополнительных) свойств однозначно выше.

Как подобрать хорошую вещь? Очень просто, воспользуйтесь старым трюком из Diablo. Сохраните игру в городе. Теперь загляните в лавку. Если набор вещей вас не устраивает, восстановите сохраненную игру и снова загляните в лавку. Ассортимент поменяется.

Правда, этот фокус не действует с книгами заклинаний – их наличие строго регламентировано сюжетом.

Никогда не тратьте все деньги. Один миллион держите про запас – вдруг срочно придется покупать какое-то заклинание.

Заповеди героя

1. Сохраняться, сохраняться и еще раз сохраняться! Чем чаще, тем лучше.

2. Продвигаться вперед медленно, сохраняя строй (т.е. воин впереди, маги сзади).

3. При движении по лесу старайтесь идти по просекам, а не протискиваться через деревья. В последнем случае ваш отряд, как правило, разбредается, и при атаке монстров не получается дать им должный отпор всей группой.

4. На сильных, но медлительных противников (людоедов, троллей) нападайте одним магом, так как он движется быстрее, чем весь отряд в целом (часть персонажей начинает путаться друг у друга под ногами, а иногда и просто тормозит по непонятной причине).

В городе

В Плагате посетите лавку и прикупите книгу с заклинанием «Вампиризм».

Миссия 1 (сюжетная) – «На встречу со Скракамом»

Итак, вам надо дойти до башни владыки Скракана, хорошо знакомого нам еще по первым «Аллодам». Сама башня расположена у правого края карта, примерно посередине. Но не спешите туда идти – у нас есть и другие дела. Поскольку главный герой очень слаб, имеет смысл поохотиться на чудовищ - прокачать навыки. Старайтесь применять и свой посох, и заклинание «Вампиризм». Это позволит повысить возможности героя как в сфере Огня, так и в сфере Астрала.

В верхнем правом углу карты в окружении летучих мышей стоит тролль. Не атакуйте эту группу, это бесполезно. Лучше подойдите к троллю, после чего завяжется разговор. Вам предложат уничтожить молодого тролля в обмен на 700 монет. Отлично, деньги нам не помешают – идите в проход позади тролля и вскоре увидите своего противника. Молодой тролль силен, но очень медлителен. Поэтому применим против него старую китайскую тактику «ударил-убежал»: подходите поближе к троллю и атакуете его, а когда он пойдет на вас, отбегите назад. Тролль потеряет вас из виду и вернется на свое место. А вы снова подойдите и повторите процесс. Через некоторое время тролль отдаст концы, и вы сможете прихватить его пожитки. Возвращайтесь к старому троллю и получите свои 700 монет.

Теперь идите вниз и немного влево. Там, у самого нижнего края карты, живет людоед. Расправиться с ним можно при помощи все той же китайской тактики. Однако людоед двигается гораздо быстрее тролля, поэтому, дабы вашему отступлению никто не мешал, предварительно зачистите область сверху от дома людоеда (там обитают сороконожки) и только после этого принимайтесь за дело. Учтите – в этот раз вам придется запастись терпением, уж больно людоед живуч.

Далее прочешите карту в поисках оставшихся чудовищ и идите к Скракану.

Миссия 2 (сюжетная) – «По дороге в Кааргр»

Слева сверху от места вашей «высадки» расположена деревушка, в которой обосновались духи. Разберитесь с ними и идите на восток, к мосту. Перейдите на другой берег и поговорите с жителями деревни. Вполне возможно, что на них в этот момент нападут волки. Помогите добрым людям.

Из деревни идите наверх, к правому краю карты. Там, на кладбище ошивается пара зомби. Лучше всего против них применять посох с заклинаниями "огненная стрела" и "вампиризм".

Закончив с зомби, направьте свои стопы на запад. Там есть пост с несколькими рыцарями. Поболтайте с ними и внимательно разведайте окружающую среду. Оказывается, рядом с постом (чуть левее и ниже) устроился людоед. Зря устроился, ведь мог бы жить. Вы можете воспользоваться ста-

рым трюком и убить людоеда самостоятельно. Или же просто выманить его на себя таким образом, чтобы молодчика заметили рыцари. Вот тут ему зубастенькому и конец придет.

Идите на запад от поста, минуйте мост и поговорите с «разбойником». Получите дополнительную миссию «Разбойничий клад».

Чуть выше моста стали лагерем настоящие разбойники. Перебить их вам в одиночку не удастся, зато ничего не стоит их выманить за мост, прямо в распростертые «объятья» рыцарей. Не забудьте подобрать пожитки.

Все задания выполнены, осталось перейти в самую верхнюю область карты и закончить миссию.

В городе

В Каарге продайте все барахло, купите приличный лук (но не самый дорогой), навестите таверну. Там поговорите с купцом (получите второстепенную миссию «Адамантиновые рудники») и с Иглизом (получите следующую сюжетную миссию «Деревня Лайриша»). Завербуйте одного или двух наемников (в зависимости от наличия последних).

Миссия 3 (сюжетная) – «Деревня Лайриша»

Мы выбрали эту миссию не случайно – после ее завершения к герою навсегда присоединится сильный воин Иглиз. Пройти без него другие имеющиеся на этот момент миссии (даже с наемниками) будет слишком сложно.

Итак, сначала навестим деревню Лайришу. Она расположена в левом нижнем углу карты. Поговорите там со старостой. Прочешите местность к востоку от деревни и уничтожьте местных чудовищ, чтобы они не убили защитников деревни (последние вам еще пригодятся). Возвращайтесь к тому месту, откуда начали миссию. Медленно пройдите весь верхний край карты, истребляя чудовищ. Внимание! Чуть ниже правого верхнего угла найдете воронку от метеорита (Иглиз тут же припомнит легенду о трех звездах) и встретите очень опасную тварь – гарпию. Сражаться с ней лучше так: впереди стоит Иглиз с луком (который обменивается выстрелами с гарпией), а сзади – маг (лечащий Иглиза) и наемница с арбалетом (стреляющая по гарпии). Время от времени пусть и маг тоже пару раз стрельнет. Через некоторое время гарпия растратит весь свой запас маны и полетит прочь. Отдайте отряду приказ атаковать ее. Ваши ребята пойдут следом и настигнут мерзкую тварь у самой кромки карты.

Теперь идите вниз. Вскоре увидите на дороге нескольких рыцарей и крестьян (за ними стоят некромант и еще пара рыцарей, которых вы пока не видите). Не приближайтесь! Драка все равно неизбежна, желательно, чтобы враги сами пошли на вас, тогда можно будет перебить их по одному. Расставьте людей в боевом порядке: впереди Иглиз с мечом, позади него – наемник-арбалетчица. Маг пусть приблизится и парой выстрелом привлечет к себе внимание. Далее отводите его за спину арбалетчице, и пусть он лечит Иглиза, который будет драться с рыцарями. Некромант вскоре присоединится к атаке, но на него не обращайте внимания – как только Иглиз с помощью арбалетчицы перебьет всех рыцарей, вы навалитесь на некроманта всем коллективом.

После этого подойдите к крестьянам, среди которых находится искомый сын старосты. Идите вниз. Там, в правом нижнем углу карты, есть еще одна деревня. Если будете идти быстро, то успеете перебить чудовищ до того, как те прикончат лежащих на земле крестьян, после чего ваш маг сможет вылечить несчастных.

Теперь поворачивайте на запад и идите в деревню Лайриша. Как только подойдете к ней, сразу направляйтесь в левый нижний угол карты. Там разместите подчиненных у входа в деревню рядом с крестьянами-лучниками. Через несколько секунд поступит сообщение о нападении карательного отряда из нескольких рыцарей, лучников и некроманта. Ваша задача – не потерять в бою своих людей и тянуть время, т.к. на помощь к вам уже спешат другие защитники деревни.

После победы вновь поговорите со старостой Лайриши - он даст вам первую часть короны Язуса.

В городе

Купите магу книги с заклинаниями «Ускорение» и «Огненная стрела». Зайдите в таверну – после разговоров со всеми гостями получите новые второстепенные миссии «Дракон-убийца», «Грязная работа» и «Осажденная башня», а также - следующую сюжетную миссию «Звездочет».

Миссия 4 (второстепенная) – «Разбойничий клад»

Выбор данной миссии обусловлен двумя причинами. Во-первых, ваш маг и Иглиз легко пройдут ее сами (наемников мы брать пока не можем), а во-вторых, нам нужны деньги.

Вооружите мага посохом вампиризма, а заклинание «Огненная стрела» сделайте автоматическим (Ctrl-A). Поскольку ваш маг уже достаточно развил познания в магии Огня, его собственное заклинание будет действовать сильнее того, которое кастуется посохом. А посох вампиризма отлично действует против мелких чудовищ в ближнем бою.

Поговорите со стражниками у поста. Пройдите немного вниз по дороге. Пусть Иглиз остается на месте, а маг – направляется на восток. Там раскинулся лагерь разбойников. Ваша задача – привлечь их внимание и выманить к посту, где стражники при поддержке волшебницы мигом с ними разберутся.



В лагере разбойников возьмите мешок, лежащий посредине. Это и есть искомое сокровище – котелок с червонцами. В городе вы сможете обменять его на 10000 золотых.

Вернитесь на дорогу. Обратите внимание, что несколько стражников не покинули пост. Это пособники разбойников. Нападать на них нельзя, надо сделать так, чтобы они сами первыми полезли в драку. Пусть Иглиз встанет рядом с арбалетчиком справа, а мага поставьте у арбалетчика слева. Завяжется разговор, плавно переходящий в драку. Почти все враги набросятся на Иглиза, так что у мага будет возможность уложить своего противника, а потом заняться подлечиванием Иглиза. Остальное – дело времени.

Далее прочешите всю карту, уничтожая чудовищ. Для завершения миссии направляйтесь в левый верхний угол.

В городе

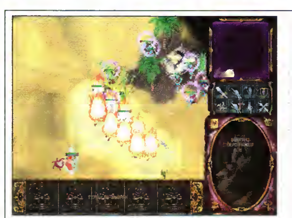
Купите магу книгу с заклинанием «Благословение». Обязательно убедитесь, что у Иглиза есть лук!

Миссия 5 (второстепенная) – «Дракон-убийца»

На мой взгляд, это – одна из самых сбалансированных миссий в игре. Маг и Иглиз вполне могут ее пройти сами (наемники нам понадобятся в следующей миссии).

Впрочем, основная причина нашего выбора другая. Для прохождения миссий «Грязная работа», «Осажденная башня» и «Адамантиновые рудники» вам понадобится еще один маг. Мага вы сможете получить после прохождения миссии «Звездочет». Однако после прохождения «Звездочета» миссия «Дракон-убийца» исчезнет. А зачем нам это надо?

Но вернемся к делу. Наша задача – спасти деревню от налетов злобного дракона. Идите на запад к искомой деревушке. Поговорите со старостой и направьтесь на восток – там еще одна деревня, в которой вам посоветуют искать помощи у волшебницы. Теперь



осторожно пройдите к северо-восточному углу карты, где угомоните местную гарпию. Если пойдете от этого места на юг, то наткнетесь на мост, ведущий на остров с "заказанным" драконом. Но пока ходить туда не надо. Лучше прогуляйтесь вдоль верхнего края карты – повстречаете зомби, скелетов, тролля и прочих пакостников.

Расправившись с ними, идите в центр карты. Там плещется озеро с островом посредине. По мостику пройдите на остров, где магу надлежит поболтать с волшебницей. От нее получите пустую склянку, в которую надо набрать воды из горного ручья. Идите к юго-западному углу карты. Там наткнетесь на людоедов. Их трое – два обычных и один особо живучий (зеленого цвета). Отведите Иглиза подальше в сторону, а маг пущай применит китайскую тактику, столько раз вас выручавшую. Не подведет она и на сей раз, однако «зеленый» людоед будет умирать не просто долго, а очень долго. После расправы с любителями свежего мяса направляйтесь от их поселка на юго-запад. Там между горой и рекой есть тропинка. Пройдите по ней до конца вверх и получите воду из горного источника.

Теперь наш путь лежит на восток. Там найдите еще один мост, по которому попадете на остров. Обойдите остров и поговорите с тамошней волшебницей. Она превратит воду в эликсир превращения. Вернитесь в центр карты к первой волшебнице, и та закончит ритуал. Эликсир драконьего превращения – у вас в кармане. Пришло время нанести визит дракону. Но сначала пусть маг выбросит склянку с эликсиром на землю, а воин - подберет ее и поменяет меч на лук.

Оказавшись на острове дракона, выдвиньте воина вперед. Когда впереди замаячит дракон, подведите воина к нему вплотную. Состоится беседа, после которой крылатый змей испытает на себе действие эликсира, вследствие чего заметно ослабеет. При этом он утратит способность применять заклинания «Молния» и «Радужная молния», да и запас жизненных сил у него уменьшится. Во время боя маг должен только лечить непрерывно стреляющего Иглиза. Процесс, естественно, продлится некоторое время, но шансов у дракона нет.

В городе

Посетите таверну и заручитесь помощью обоих наемников.

Миссия 6 (сюжетная) – «Звездочет»

Ценность данной миссии очень велика – после нее к отряду присоединится волшебница Дайна, и жить нам станет проще, жить станет веселее.

Только сначала нам надо Дайну найти. Идите вверх, окажетесь в деревне. После разговора со старостой, продолжайте продвигаться вверх, зачищая попутно местность вдоль левого края карты.

В северо-западном углу увидите деревушку, в которой обосновались разбойники. Не нападайте на них, а обойдите слева по верхнему краю карты. Таким образом, вы сможете подкрасться к разбойничьему магу. Поставьте рядом с ним ваших воинов, а немного сзади – арбалетчицу и мага. Пусть маг применит заклинание «Огненная стрела» на враге, и начнется драка.

Когда все полягут, обыщите тела – среди всякого хлама найдете записки звездочета. Они вам еще пригодятся. Теперь идите на юг. Примерно в центре карты есть мост. Перейдя его, наткнетесь на наглого атамана разбойников. Прикончите его и подберите упавшее Знамя Смерти.

От моста идите на северо-восток. Увидите башню звездочета и одинокого некроманта. После непродолжительной беседы отправьте его в мир иной. Среди его пожиток найдете отличное оружие – мифрильный волшебный кинжал.

Прогуляйтесь до северо-восточного угла карты. Там обосновалась парочка людоедов. Пусть ваш маг разберется с ними.

Пришла пора разделаться с оставшимися некромантами, держащими в плену Дайну, внучку убитого звездочета. Они расположились к юго-востоку от моста, на котором вы встретили атамана разбойников. Но атаковать чернокнижников стоит именно сверху, поскольку они весьма сильны (один из них применяет «Огненный шар»). Навалитесь на них толпой – и дело сделано. Поговорите с Дайной. Она скажет о бумагах деда, но вы их уже нашли. Поэтому идите в юго-восточный угол карты. Там притаился тролль. Уничтожьте его своим магом и возьмите деньги – покойному они уже не понадобятся. После этого остается только прочесать карту в поисках избегших смерти чудищ.

В городе

В таверне поговорите с новыми посетителями и Дайной. Получите второстепенные миссии «Мятежный батальон» и «Провести путника», а также две сюжетные миссии – «Орковская звезда» и «Древний лес».

Миссия 7 (второстепенная) – «Адамантиновые рудники»

Пройти эту миссию раньше нам было бы нелегко из-за наличия двух вражьих магов, предпочитающих работать в паре. Но теперь у нас тоже есть два мага, и силы сравнялись.

Идите вверх, поговорите в деревне со старостой. Продолжайте двигаться на север. Вскоре вы наткнетесь на кузнеца. Попробуйте заговорить с ним Да... что-то тут «не так».

Прочешите местность к западу от кузницы. Вот и они, маги-разбойники. Что ж, настало время им отведать собственной конфетки – атакуйте каждого из них по очереди сразу двумя своими магами, Иглиза пускайте впереди, чтобы отвлекал на себя огонь.

Закончив с магами, прогуляйтесь вверх от кузницы. Найдите помощника кузнеца, который немного разъяснит ситуацию. Осталось только восстановить справедливость.

Для этого идите на восток. У правого края карты, примерно посередине, вы обнаружите некромантов и их пленников. Некромантов перебейте, а несчастных крестьян доставьте в деревню в левом нижнем углу карты. Там получите награду от старосты.

Осталось навестить кузнеца. Теперь он полностью оправился от чар чернокнижников и сможет выразить вам свою признательность, дав новую дополнительную миссию «Погоня за мечом».

В городе

Стоит нанять наемников, они упростят нам жизнь.

Миссия 8 (второстепенная) – «Погоня за мечом»

Удачное прохождение данной миссии позволит нам заполучить для Иглиза отличный меч, что крайне немаловажно.

Идите по дороге по север, отбиваясь от всякой мелочи. Вскоре увидите проход справа в горной гряде. Вот теперь действуем быстро. С бандитами, которые выйдут вам навстречу, пусть разбираются маги и наемники, а Иглиз – бежит мимо них и вниз. Там, позади всех бандитов, стоит человек. Вот он-то нам и нужен. Как только Иглиз его прикончит, миссия будет выполнена. Если же отвлекаться на помощников этого типа, то он просто смоется через определенное время.

Обязательно подберите у убитого меч. Теперь можно возвращаться в город или потренировать мага в стрельбе огненными стрелами – немного ниже того места, где стоял вор, находится хижина людоеда. Больше ничего инте-

ресного на этой карте нет.

В городе

Купите обоим магам книги с заклинанием «Огненный шар», если вы еще этого не сделали.

Миссия 9 (второстепенная) – «Грязная работа»

Это непростая миссия, но ее вполне могут пройти одни только герои, без помощи наемников. Главное – чтобы у обоих магов было заклинание «Огненный шар».

Послушайте совета Иглиза и не спешите идти по центральной дороге. Если вы это сделаете, некроманты и их слуги возьмут вас в «клещи», т.е. окружат со всех сторон. Сперва надо зачистить обе боковые дороги.

В принципе, ничего шибко сложного тут нет. Главное – аккуратно заметить скелета, выставить впереди Иглиза, а затем маги пусть пальнут по врагу огненным шаром, дабы привлечь его внимание (дальность стрельбы у огненного шара всегда больше, чем у других наступательных заклинаний). Когда же на подмогу своим устремится некромант, быстро уничтожьте его все теми же огненными шарами. Для этого откройте книгу заклинаний и выделите «Огненный шар». Поскольку оба мага знают это заклинание, они будут стрелять одновременно, так что некромантам мало не покажется.

Когда разберетесь с некромантами, не спускайтесь к нижней кромке карты, на какой бы из двух боковых дорог вы не находились! Там находится лагерь противника, и лучше штурмовать его по всем правилам, иначе будут потери. Сначала разведайте центральную дорогу – там нет некромантов, зато достаточно скелетов.

Теперь идите по левой боковой дороге вниз. Скоро попадете в пустыню и увидите оазис. Зайдите туда, и с вами заговорит некромант, который там прятался. Он сообщит вам об уязвимом месте врагов. Оказывается, с восточной стороны лагерь охраняется хуже, чем с западной. Отлично, значит надо вернуться на восточную боковую дорогу, спуститься по ней вниз, а потом начать не спеша двигаться на запад. За дело.

Итак, начинаем атаку с востока. Принцип остался прежним: примечаем стоящего на отшибе врага, выманиваем его со товарищи огнем, потом ликвидируем магами некроманта и помогаем Иглизу разделывать скелетов. Однако не увлекайтесь – у левого нижнего края карты скопилось много врагов, и они могут одолеть Иглиза за счет численного преимущества. Что делать? Как и полагается нормальным героям, идти в обход.

Поднимитесь по правой боковой дороге к тому месту, откуда начали проходить миссию. Теперь пройдите по левой боковой дороге к оазису, где сидит некромант-шпион. Поставьте рядом с ним Иглиза и Дайну, а своим магом спуститесь вниз и привлеките врагов. Те бросятся в погоню и вы заманите их в оазис, где вам поможет некромант (он автоматически ввязывается в бой, когда враги оказываются рядом).

Когда прикончите последнего врага, убейте и вашего невольного помощника-некроманта, Таким образом, получите еще немного денег, да и одним чернокнижником в мире станет меньше. Подло, конечно, но ведь никто не узнает. Впрочем, можете и не убивать, если исповедуете мирное сосуществование – на дальнейшее это ровным счетом никак не отразится.

В городе

Завербуйте наемников, их помощь лишней не будет.

Миссия 10 (второстепенная) – «Мятежный батальон»

Будет тяжко. С самого начала никуда не двигайтесь. Мимо холма, на котором стоит ваш отряд, скоро пройдут одна за другой две группы врагов. В каждой – несколько умертвий и некромант. Уничтожайте некроманта в первую очередь огненными шарами ваших магов, потом помогайте воинам закончить с умертвиями.

После уничтожения второй группы врагов, идите на юго-восток. В нижнем правом углу околачиваются два тролля. Уничтожьте их одним вашим магом – поднимите ему навык в сфере Огня.

Теперь можно пройти в верхний правый угол карты. Там устроили себе легкую жизнь трое людоедов. С этими господами надо быть осторожным. Если они пойдут в атаку, то пойдут сразу все. Вашему отряду в этом случае придется совсем плохо. Посему держите отряд в отдалении, пока ваш маг упрямо совершает вылазки, обрабатывая всегда одного и того же врага. А как только враги дернутся мстить, пусть маг делает ноги.

Закончив с людоедами, двигайтесь на запад, вплотную прижимаясь к верхней границе карты. Немного левее того места, где вы начинали проходить миссию, засели основные силы неприятеля – несколько отрядов, состоящих из умертвий и некромантов. Атакуйте отряды по одному, продвигаясь сверху вниз (с севера на юг), обстреливая самих некромантов огненными шарами. Борьба будет напряженной, но мы, как всегда, победим.

Теперь у нас остался последний противник – дракон. Его можно встретить, если идти по главной дороге к левому верхнему углу карты. Разведите ваших людей так, чтобы Иглиз с луком отвлекал на себя все внимание дракона, один из магов лечил Иглиза, а второй маг – стрелял по дракону огненными стрелами.

После победы над драконом направляйтесь в верхний левый угол карты, где и найдете солдат мятежного батальона.

Миссия 11 (второстепенная) – «Осажденная башня»

Очень курьезная миссия-загадка.

После разговора с женщиной-магом не спешите переходить мост. За ним вас поджидают исключительно крутые летучие мыши, которые уничтожают любую жертву за пару секунд.

Что делать? Пораскинуть мозгами. Если пройти нельзя, то нас явно подставили. А раз нас подставили...

Окружите женщину-мага, приведшую вас сюда и прикончите ее. Тут же получите неожиданное сообщение. Так вот в чем дело! Ладно, родной, ты совершил ошибку, связавшись с нами.

Переходите мост (теперь летучих мышей не будет) и идите в левый верхний угол карты. Там найдете главного злодея. Как с ним разделаться вы уже знаете по прошлой миссии.

В городе

Заручитесь помощью наемников.

Миссия 12 (сюжетная) – «Древний лес»

Идите вниз. В правом нижнем углу карты найдете деревню охотников. Поговорите с ее единственным обитателем, потом прогуляйтесь на запад. Там будет мост, рядом с которым стоит друид. Поговорите с ним. Так, у нас новая задача – помочь друидам. Перейдите через мост и поднимитесь по дороге вверх. Вскоре вы увидите место сражения. Спешить не стоит – друиды справятся и без вас, но вот подобрать добро уничтоженных зомби не забудьте. Потом вернитесь на дорогу и переговорите с главным друидом.

И снова все упирается в столкновение с некромантами. Злодеи прочно обосновались в самом центре карты. Как всегда, главное – успеть расстрелять огненными шарами самих некромантов. Потом можно и прочей мелочью заняться.

Стоит обратить внимание и на северо-западный угол карты. Там живут четыре людоеда. Если перебьете их (плевое дело, главное – действовать одним магом, выманивая врагов по одному), то сможете вылечить друида, лежащего без сознания рядом с одним из домов. Он даст вам новую дополнительную миссию – «Отшельник».

В городах

Посетите таверну как в Каарге, так и в городе друидов. Получите новые миссии – сюжетную «Эльф» и три второстепенные – «Несчастливый городок», «Беличья напасть» и «Поселок

под угрозой». Заручитесь помощью двух наемников в Каарге.

Миссия 13 (второстепенная) – «Поселок под угрозой»

Так, гордые рыцари не хотят иметь с нами ничего общего. Ну и не очень-то и хотелось. Поговорите со старостой деревни и идите на северо-восток. В углу карты вас поджидает людоед (один штука) и несколько летучих мышей. Летучих мышей быстренько расстреляйте арбалетчицей и магами, а на подоспевшего на выручку людоеда навалитесь всей толпой.

Разобравшись с господином с дубиной, идите на юг, уничтожая по пути сороконожек и духов. У нижнего края карты найдете деревню гоблинов. Самих гоблинов давно уже порезали рыцари, так что спокойно соберите оставшееся добро и осторожно приблизьтесь с востока к крестьянской деревне у левого нижнего края карты. Там, оказывается, уже вовсю хозяйничают орки – они напали на деревню, пока все ее защитники были заняты другими делами. Наложите на всех своих ребят заклятье защиты от магии Огня и аккуратно обстреляйте огненными шарами орков. Аккуратность нужна, чтобы не задеть крестьян – если хоть один из них погибнет, миссия будет считаться проваленной.

Орки побегут в атаку. Пусть ваши маги не обращают на них внимания, а обстреливают огненными шарами вражеского шамана – если его быстро не убить, он вам много крови подпортит. Закончив с шаманом лечите магами воинов, пока те не перебьют орков с мечами. Далее ликвидируйте лучников.

Благодарные жители деревни поднесут вам подарок в виде 10000 золотых.

Миссия 14 (второстепенная) – «Отшельник»

В принципе, ненужная миссия. Никаких хороших предметов вы не найдете, да и опыта накопите немного. Но раз она есть, ее надо пройти.

Поговорите с жителями деревни, расположенной к югу от вас. Разыщите друида, который обитает в лесу, что зеленеет на юго-запад от деревни. Он даст вам задание – перебить назойливых пчел. Прочешите все побережье и расправьтесь с мерзкими насекомыми. Попутно прочешите верхнюю часть побережья. Там живут летучие мыши, которых надо будет уничтожить опосля. Но, чтобы не возвращаться и не тратить лишнее время, лучше заняться ними сейчас. Вернитесь к друиду, и он покажет вам тайный знак.

Теперь другой друид, охраняющий мост на юге, пропустит вас. Миновав пару мостов вы окажетесь на острове. Поговорите с очередным друидом. Поскольку летучих мышей вы уже оприходовали, вам позволят идти дальше на запад.

После продолжительных блужданий вы попадете, наконец, на остров в центре карты. Там найдете кости несчастного отшельника. Поиски уединения – опасное занятие, однако.

Миссия 15 (второстепенная) – «Провести путника»

Это миссия очень выгодна в плане пополнения денежных запасов. Более того, она не сложна, и вы можете пройти ее на более раннем этапе.

Хотя наемников мы и не брали, зато можно использовать в бою самого путника, которому мы и помогаем. Боец он правда слабоватый, зато очень живуч.

С самого начала идите вниз и влево. Там увидите друида и людоеда. На людоеда навалитесь всеми своими ребятами сразу. После победы друид попросит проводить его к своим. Отлично, теперь к нашему отряду временно добавился новый маг. Идите к нижнему краю карты. Приблизительно посередине в горной гряде будет проход, за которым расположен городок некромантов. Перебейте их всех, после чего в юго-западной части города разыщите парочку людоедов. Ликвидируйте и их – они не из нашей компании.

Выходите из города некромантов и идите на запад. Вскоре наткнетесь на друидов. Поговорите с ними. Вам нужно ликвидировать всех некромантов. Большую часть вы уже уничтожили. Осталась лишь небольшая горстка – в самом центре карты. Когда закончите и с этими негодниками, вернитесь к друидам. Вас поблагодарят, и владычица друидов включит телепортер, находящийся немного западнее ее дома. Заведите в телепортер ваших героев по одному, после чего они окажутся на другом берегу реки. Аккуратно перебейте всех чудовищ и подведите путника к западному краю карты.

В городах

В Каарге в таверне поговорите с Иглизом – получите второстепенную миссию «Беглецы».

Миссия 16 (второстепенная) – «Беглецы»

Непростая миссия, но выгодна тем, что после ее прохождения можно заполучить хорошее оружие и доспехи.

Слева от вас - мост, но туда пока не ходите. Вначале прогуляйтесь в нижний правый угол карты. Там местные друиды дадут вам задание убить гарпию.

Теперь побродите немного ниже центра карты – найдете главный лагерь друидов, где состоится неприятный разговор. Правда, вам дадут подкрепление – двух друидов. И на том спасибо.

Идите в левый нижний угол. Заранее вооружите Иглиза луком, и пусть он идет значительно впереди основного отряда. Дело в том, что гарпия будет пускать ядовитый туман, как только увидит ваших ребят. Пусть Иглиз встанет к ней вплотную, и тогда ядовитый туман будет наносить повреждения не только ему, но и самой глупой гарпии. А ваши маги пусть лечат Иглиза, не приближаясь близко. Разделавшись с гарпией, вернитесь к тому друиду, который дал вам задание, и получите награду – 10000 золотых.

Далее поднимитесь вверх вдоль левого края карты. Там есть еще один мост. Вот теперь действуйте предельно внимательно! На острове, помимо атамана и нескольких воинов с топорами, есть лучники и пятерка магов, обожающих кидаться огненными шарами. Не проходите по мосту всем отрядом, а выманивайте врага по частям. Иглиз пусть работает луком, а ваши маги пусть в первую очередь уничтожают магов врага все теми же огненными шарами.

Не забудьте подобрать у убитых врагов вещички – после атамана разбойников остается сильный топор и хорошая кираса.

В городах

В Каарге наймите обоих наемников.

Миссия 17 (второстепенная) – «Несчастливый городок»

С самого начала не стойте на месте – вы ограничены во времени, хотя напрямую вам об этом не скажут. Дело в том, что орки скоро нападут на деревню, и, если вы не успеете помочь, убьют Талену. Однако особо не волнуйтесь – немного времени у вас есть. Идите по дороге на север. Первый поворот налево нас не интересует, а вот второй приведет прямиком на деревенскую площадь, где стоит Талена. Рассредоточьте ваш отряд – Иглиз и наемник с мечом пусть стоят на проходе и принимают на себя основной удар. Магов расположите по флангам, причем более живучий пусть станет сверху.

При появлении орков не обращайте внимания на воинов, главное – успеть вовремя убить шамана, иначе эта тварь поджарит весь отряд заклятием «Огненный вал». Расправившись с шаманом, приготовьтесь вступить в схватку с людоедом, который плетется позади орков.

Но вот битва закончена. После разговора с Таленой вам надо отыскать ее амулет. Вернитесь на юг, в ту точку карты, откуда начали миссию. Осторожно двигайтесь на восток. Там най-

дете деревушку людоедов. С ними придется повозиться магу, сложностей не возникнет. Подберите амулет и двигайтесь на север.

В северо-восточном углу карты есть лагерь разбойников, где помимо воинов придется иметь дело и с одним магом. Разделавшись с ними, идите на запад. Немного не доходя до северо-западного вы найдете башню Талены. Вот и все.

В городе

В Каарге зайдите в таверну и поговорите с Таленой. Получите новую второстепенную миссию – «Дух мага». Завербуйте наемников.

Миссия 18 (второстепенная) – «Дух мага»

Очень интересная миссия. Денег и вещей особо много не найдете, а вот сюжетец хорош.

Прежде всего – не нападайте на некромантов и нежить, которые стоят на кладбищах. Миссия сразу будет провалена. Вам надо получить ценную информацию, а не ввязываться в глупые разборки.

Спуститесь вниз и поговорите с некромантом в центре. Вас пошлют куда подальше, но не отчаивайтесь, а обойдите все кладбище. К вам присоединится доброволец-некромант.

Теперь все дружно идите сначала к нижнему краю карты, потом на запад. Там есть еще одно кладбище, но пока оно нас не волнует.

От кладбища идите на северо-запад. Перебейте там толпу людоедов. Не ходите на восток – там очень сильный отряд скелетов-воинов с приданным скелетом-магом. С ними лучше не связываться – себе дороже.

Пусть ваш некромант скастует на себя «Невидимость» и идет на север. Там находится проход, охраняемый зомби. Задача: не вступать в бой, а быстро проскользнуть мимо. Не забудьте пару раз повторно применить на некроманта «Невидимость», иначе зомби его заметят, и все пойдет прахом.

Оказавшись на кладбище, найдите неразрытую могилу в центре. Некроманту не удастся вызвать духа, и придется отправляться за помощью.

Используя «Невидимость», вновь проведите своего некроманта мимо зомби и направьте его в деревню у нижнего левого угла карты. Там обойдите всех некромантов, пока не найдете того, который согласится помочь.

При помощи все той же «Невидимости» проведите обоих колдунов к могиле. Поговорить с духом мертвого колдуна все равно не удастся, но еще не все потеряно. Как только разговор между вашими некромантами окончится, гоните их подальше на восток, т.к. вскоре вокруг могилы соберется серьезная тусовка. Даже если ваши союзники укрыты «Невидимостью», их все равно обнаружат. Поэтому не мешкайте – бегите на восток к горам. Переждав некоторое время, вернитесь к могиле. Один из некромантов поговорит с духом мертвого колдуна.

Осталось только провести обоих некромантов обратно мимо зомби к основным вашим героям.

В городах

В таверне в Каарге поговорите с Таленой – получите второстепенную миссию «Библиотека».

Миссия 19 (второстепенная) – «Библиотека»

Все очень просто. Не нападайте на некромантов, вашими врагами будут только умертвия. Сперва идите к левому нижнему углу. Там поговорите со смотрителем библиотеки. Он вам, ясное дело, откажет. Ладно. Не хочет добром, хитростью заставим. Идите на север, потом поверните на восток.

Вскоре наткнетесь на несколько домов, охраняемых умертвиями. Перебейте стражу и подведите героев к домам. Иглиз, движимый любопытством, продемонстрирует умение открывать замки, и вы получите очень любопытную информацию.

Вернитесь к хранителю библиотеки. Теперь он с вами будет говорить совсем по-другому.

В городах

В Каарге поговорите с Таленой. Получите новую второстепенную миссию «Источник магии».

Миссия 20 (сюжетная) – «Орковская звезда»

До смешного простая миссия. Идите в правый верхний угол карты. Там – деревня орков. Сами орки занимаются убиением своего сородича (если навести на него курсор, то в окошке справа появится надпись «Наемный орк»). Ваша задача – спасти несчастного. Быстренько перебейте других орков во главе с шаманом, а наемного орка вылечите. От него получите новую сюжетную миссию «Пески Большого Жука». А самого этого орка потом можно будет вербовать в качестве наемника в Лесном городе.

Что еще есть интересного на этой карте?

В нижнем правом углу вы найдете целый выводок троллей – 4 штуки. Вот прекрасная возможность лишний раз потренировать вашего мага.

А вот в верхнем левом углу вас ждет работенка посложнее. Там расположена деревня людоедов. Самих бородатеньких там пятеро, причем так и норовят увязаться в погоню все вместе. Действуйте предельно аккуратно.

В городах



В лавке теперь появятся два новых заклинания – «Огненная стена» и «Каменная стена». Вот теперь понимаете, зачем мы копили деньги?

В таверне Каарга для найма доступен новый человек – маг. Там же поговорите с гостями и получите новые второстепенные миссии – «Исчезнувший караван» и «Мятежная крепость».

В таверне в Лесном городе вас ждет знакомый орк, которого теперь можно будет призывать на бой заодно с местным друидом.

Обязательно купите магу заклинание «Каменная стена».

В лесном городе наймите орка и друида.

Миссия 21 (второстепенная) – «Беличья напасть»

Поговорите со старостой в деревне. Теперь идите вниз, стараясь, по возможности, не отходить от правого края карты. В правом нижнем углу найдете жителей деревни, которых держат в плену за каменной стеной. Теперь одним вашим героем идите в проход между скалами (чуть западнее). Пройдя небольшой лабиринт, найдете царь-белку.

Ну вот, ситуация немного проясняется. Окончательно же она прояснится, когда вы пройдете на запад (теперь многочисленные белки вас атаковать не станут) и увидите реку, через которую перекинуты мосты.

Итак, нам надо уничтожить людоедов, обосновавшихся на другой стороне каждого моста и при этом не допустить, чтобы полностью погибла стая белок, расположившаяся напротив. Учтите, что белки ринутся в бой, стоит только людоедам взойти на мост. Естественно, людоеды белок быстренько своими дубинами оприходуют.

Действуем просто – ведем отряд на мост, потом маг кастует каменную стену и не дает людоедам подойти на расстояние удара. А другой маг и стрелки вашего отряда поливают людоеда огнем.

Действуя таким образом, можно не спеша прикончить всех людоедов (их два на каждом мосту) и не потерять ни одной белки. Впрочем, если и потеряете одну-другую, не отчаивайтесь –



главное, чтобы хоть одна белка из стаи осталась в живых.

Закончив с людоедами повторно посетите царь-белку. Она отпустит охотников. Вернитесь в деревню и получите награду – 100000 золотых.

В городах

В Каарге возьмите всех наемников.

Миссия 22 (сюжетная) – «Эльф»

Сначала идите по дороге вокруг озера. Потом – на юг, в проход между озером и горами. Увидите эльфа в окружении троллей. Подойдите к эльфу и поговорите с ним.

Теперь надо перебить некромантов в нижнем левом и верхнем левом углах. Это будет непросто, но возможно. Против некромантов используйте «Огненный шар» и ставьте перед отрядом «Огненную стену», чтобы она малость поджаривала умертвий, пока те будут обмениваться ударами с вашими воинами.

Кроме этого, опасайтесь сильных людоедов, обитающих на восток от нижнего лагеря некромантов. Они всегда атакуют всем скопом, поэтому используйте своих магов в качестве диверсионной команды, а остальных воях держите подальше – в ближнем бою они против людоедов не выстоят.

Закончив с некромантами, вернитесь к эльфу. Получите еще одну часть короны.

В городах

В лавке вас ждут две новых книги с заклинаниями «Ядовитый туман» и «Невидимость» по смешной цене 500000 золотых за каждую.

В Лесном городе появился новый наемник – тролль.

После разговоров в тавернах получите новые миссии – «Боевые маги» и «Каменная Паутина».

Кроме этого, теперь в Лесном городе можно будет купить великолепные эльфийские вещи, самые лучшие предметы экипировки ваших парней в игре. Очень дорого, кстати.

Миссия 23 (второстепенная) – «Исчезнувший караван»

Загадка исчезающих караванов будет раскрыта Дайной почти сразу же – оркам удалось завладеть «пультами управления» магических башен. Теперь башни стреляют во всех проходящих по торговой дороге путников. В принципе, вы можете разрушить все башни при помощи «Огненного шара», но это делать не надо.

С самого начала ведите отряд на насыпь справа, а оттуда – в пустыню. Далее вам предстоит найти

Руны Земли и Воздуха. Они находятся у орков-шаманов в двух деревнях, расположенных рядом с нижним краем карты.

К северу от обоих деревень найдете каменный знак на земле – это и есть «включатель» башен. Передайте Дайне обе руны, и пусть она встанет на «включатель». После этого часть башен не будет по вам стрелять.

Не переходя основную торговую дорогу, ведите отряд в правый верхний угол карты. Там раздобудьте у очередного орка-шамана Руну Огня. Ее тоже принесите к «выключателю».

После этого перейдите через дорогу - вы окажетесь в верхней части карты. Найдите на северо-западе деревню, в которой вы сможете разжиться последней руной. Ее нужно отнести к другому «включателю», расположенному к юго-западу от деревни.

Все, дело сделано. Получайте награду – 500000 золотых. Осталось истребить людоедов, живущих немного севернее того места, откуда вы начали прохождение миссии.

В городах

В Лесном городе обязательно прихватите тролля. Не пожалеете!

Миссия 24 (второстепенная) – «Мятежная крепость»

На первый взгляд, сил у нас много – в помощь выделены целых четыре дополнительных юнита, причем довольно приличных. Зачем же тогда помощь тролля?

Да очень просто: у врага магов – 14 человек, солдат – около 40, одна катапульта плюс немного крутых умертвий и дракон. Правда, и добыча нас ждет хорошая – одних доспехов и прочих предметов можно будет продать на добрый миллион.

Но это потом, А пока...

Пока действуем просто – тролля вперед, маги следуют на некотором расстоянии следом. А всадник пусть работает в разведке.

Сначала идем вниз от деревни, где вам предстоят разборки с крутым воином. После его кончины идем еще ниже, до перекрестка. Оттуда поворачиваем налево. Перед нами мост. Тролля пускаем вперед, магов – следом. Когда враги навалятся, кастуйте ядовитый туман перед троллем и приступайте к его подлечиванию. Остальное – вопрос времени.

Прочешите весь островок и добейте оставшихся оппонентов. Возвращайтесь на перекресток, отсюда топайте на юг. Там предстоит новая схватка с волшебницами, применяющими ядовитый туман. Вы уже знаете, как с ними поступить.

Упокоив гражданок, идите по дороге вниз, далее направо. Там снова завяжется бой, после которого вы окажетесь в «городе». Расположите ваш отряд у нижнего края карты, а всадника вышлите вперед. За лесом на северо-западе натткнетесь на лагерь некромантов с сильными умертвиями. Выманите их всадником на тролля. Далее – все по плану.

От лагеря некромантов поднимитесь наверх - увидите узкую полоску берега между морем и горами, уходящую на север. Если хотите почувствовать себя крутым, идите по ней. В самом конце вас поджидает зеленый дракон. Убить его просто – вперед выставляются всадник и вооруженный луком Иглиз, сзади следуют маги. Дракон будет стрелять по передним, а маги тем временем будут лечить Иглиза со всадником, периодически постреливая по дракону. Правда, никаких сокровищ после смерти дракона вы не получите.

Вернитесь на перекресток. Осторожно продвигайтесь на восток. Вот тут имеет смысл вновь выманить противника с его позиций при помощи вашего всадника. Дело в том, что кроме рыцарей и волшебниц впереди вас ждет катапульта. Если троллю придется одновременно иметь дело со всеми оппонентами одновременно, то даже его запаса «прочности» может не хватить. Но стоит ликвидировать семерых рыцарей, как все встанет на свои места. И тогда ведите тролля вперед, не останавливаясь – надо быстрее покончить с катапультой.

Прочешите весь район и истребите остатки врагов, после чего соберите доспехи и оружие, коих по всей карте разбросано великое множество.

В городах

В Каарге наймите всех, кто там есть. В предстоящем деле они лишними не будут.

Миссия 25 (второстепенная) – «Каменная Паутина»

Вам предстоит пройти лабиринт. Заблудиться невозможно, поскольку дорога только одна. Враги вас будут ждать по углам карты, основная база некромантов расположена в самом центре. Население - несколько крутых чернокнижников. Лучше всего выманить их магом в узкий проход вверху, а потом закидать огненными шарами. Но это еще не конец. Попав в централь-

ный район, осторожно пройдите на северо-восток. Там обретается дракон. Иглиз с луком и один маг зайдут с одной стороны, арбалетчица и второй маг – с другой. Третий маг пусть держится между ними и лечит всех, кого ранят. После смерти рептилии получите кое-что полезное.

В городах

В Лесном городе возьмите наемников – тролля, друида и орка. С ними предстоящая миссия пройдет легко и просто.

Миссия 26 (сюжетная) – «Пески Большого Жука»

Простая миссия, если вы послушались совета и прихватили с собой тролля. Единственное неудобство – кругом пески, и ваш отряд будет двигаться крайне медленно. Посему запаситесь терпением.

Искомая деревня расположена в центре карты. Там надо всех почикать и подобрать вещички шамана. Среди них найдете последнюю часть короны.

В нижнем левом углу карты есть поселение людоедов, но им супротив вашего отряда ловить нечего. Убить же их стоит хотя бы ради некоторого количества денег. Которых, как известно, никогда не бывает слишком много.

Между поселком людоедов и деревней есть каменистая местность, где обретаются тролли и летучие мыши. Здесь надо действовать аккуратно, потому что троллей много – пять или шесть штук. Нападают они дружно, так что без активной помощи магов вашему троллю несдобровать.

В городах

В лавках появится новое заклинание «Град» (за миллион золотых).

Поговорив с новыми людьми в таверне в Лесном городе, вы получите второстепенные миссии «Могила великого воина» и «Ученый-орколог», а после беседы с некромантом в Каарге – сюжетную миссию – «Королевский приказ».

Наймите в Каарге всех наемников. Если у вашего мага нет еще заклинания «Ядовитый туман», то обязательно купите его! Можете взять и «Невидимость», а можете и не брать – она есть у мага-наемника.

Миссия 27 (второстепенная) – «Боевые маги»

Ваша задача – перебить всех некромантов. Заранее ставлю вас в известность – всего вражеских магов 48, плюс есть еще два зомби. К счастью, маги не лечат сами себя, зато активно пользуются посохами с «Вампиризмом».

Конечно, будь с нами тролль, все было бы просто, но это невозможно – в самом начале дорогу перегораживает идол, обойти которого тролль не может. Так что придется сражаться без здоровяка. В принципе, миссия не столь сложна, сколь муторна. Действовать надо осторожно и не спеша.

Принцип таков: один маг идет впереди, два других – немного позади. Враги атакуют первого мага, который в свою очередь атакует их, а два мага сзади лечат первого.

Сама база поделена на пять областей. Две справа (одна над другой), две слева, одна – вверху. В каждой области устроились маги, специализирующиеся в отдельной сфере мании. Причем заклинания из этой сферы на самих магов не действуют (т.е. магов, использующих, к примеру, заклинания Огня, можно взять только Водой, Воздухом, Землей и Астралом).

Сначала зачистите две нижние области базы. Маги в правой части карты будут использовать водяные заклинания («Ядовитый туман»), маги в левой – заклинания Земли («Каменное проклятие» и «Каменная стрела»). Лучшая тактика борьбы с ними – заклинания «Огненный шар» (против «водяных» магов) и комбинация «Ядовитый туман»/«Вампиризм» (против «каменных»).

Когда закончите с этими областями, не спешите наверх. Дело в том, что на дороге стоят два идола, которые обстреливают всех прохожих огненными шарами. Пусть маг-наемник наложит на каждого из ваших ребят «Невидимость», и тогда они спокойно минуют идолов. Как только минуете идолов, поворачивайте налево. Ни в коем случае не ходите вверх или направо – там вас быстро разделают.

В верхней левой области несколько магов будут использовать заклинания из сферы Огня. Лучшая тактика против этих: сначала наложить на своих ребят «Защита от огня», потом кастовать на врагов «Ядовитый туман» и «Вампиризм».

Далее займитесь областью посредине вверху. Тамошние маги используют магию Астрала («Проклятье» и «Вампиризм»). Тут действуем так: наложите на главного мага «Невидимость», после чего тот аккуратно подбирается к крайнему врагу, кастует на того «Ядовитый туман» и немедленно сматывается к своим. Таким образом, можно потихоньку извести всех.

Осталась последняя область – на востоке. Тамошние маги будут использовать «Радужную молнию». Тут имеет смысл действовать как в прошлый раз – невидимый маг с «Ядовитым туманом» наготове. И не забывайте сразу же убегать.

Никакой награды за труды вы не получите, если не считать посохов магов. Но за них много не дадут. Несправедливо.

В городах

В Лесном городе наймите тролля со товарищи.

Миссия 28 (второстепенная) – «Могила великого воина»

Эта миссия довольно суетна, зато прибыльна. Есть два задания – основное (уничтожить некромантов возле могилы Эсгеля) и второстепенное (найти очень полезный амулет).

Чтобы добиться победы, надо выполнить основное задание. Для этого идите по единственной дороге (она всего одна). Двигайтесь очень осторожно – вас ждут несколько засад ящеров, которые очень живучи, да и нападают исключительно стаей. Однако и тут старая тактика «железного кулака» полностью себя оправдывает. Ставите тролля впереди, подпираете его Иглизом, за которым плетутся маги. Магом выманите ящеров на тролля, а если кто захочет поживиться другими членами вашего отряда, то за дело примется Иглез. Ну а маги пусть лечат своих/стреляют по врагам.

В конце концов, дорога приведет вас в нижний правый угол карты. Поднимайтесь отсюда вверх к кладбищу. Тут вам предстоит схватиться с несколькими очень сильными скелетами и тремя некромантами. Опять-таки, натиском врагов не взять, выманивайте по одному. Если с некромантами так не получится, пусть оба ваших мага одновременно обстреливают их огненными шарами. После победы разживетесь отличными посохами.

Не спешите уходить с кладбища – на могиле Эсгеля лежит мешок с очень ценным предметом.

Теперь поговорим о второстепенном задании. Почти сразу же вы наткнетесь на духов, которые попробуют с вами поговорить. Идите на восток. У правого верхнего угла карты найдете друида. Он скажет, что надо перебить гарпий. Идите в левый верхний угол карты. Там три гарпии, сражайтесь с каждой в отдельности. Пусть друид-наемник сразу «окаменеет» гарпию, а все остальные - поливают огнем.

Расправившись с гарпиями, вернитесь к друиду в правый верхний угол. Он скажет, что надо искать еще одного друида, который понимает язык духов. Этот друид-толкователь живет возле левого нижнего угла карты. Поговорите с ним. Так, теперь еще и дракон!

Идите на северо-восток от жилища друида толкователя. Там, среди скал найдете дракона. Пустите вперед тролля, пусть тот вызовет огонь на себя, все остальные стреляют по дракону или лечат тролля. После смерти дракона соберите неплохие вещички и деньги.

Вернитесь к друиду-толкователю. После разговора с ним навестите вновь самого первого друида, вместе с ним

сходите за духами и ведите их к толкователю. Тот выслушает дух древнего орка и передаст вам его слова.

«Дуб у озера с тремя камнями» находится чуть ниже кладбища Эсгеля, возле правого нижнего угла карты. Будьте внимательны и вы его не пропустите, благо озеро поблизости всего одно. Амулета не видно, поэтому пошарьте курсором в листве дерева.

В городах

Возьмите с собой наемников из Каарга.

Миссия 29 (сюжетная) – «Королевский приказ»

Идите на северо-запад и поговорите с некромантом. Он от имени короля прикажет вам атаковать друидов. Приказ приказом, но сначала не помешает разобраться что к чему.

Перейдите через мост на западе и отыщите отряд рыцарей. Они сразу отправятся сражаться, но вы с ними не ходите – в лесу вспыхнет битва между рыцарями и драконом. Вам, как и подобает нормальным героям, лучше пробираться на север обходным путем. Ваша задача – добраться до друидов, которые расположились на острове у северо-восточного угла карты. Будьте осторожны – в лесу есть еще один дракон. В принципе, стоит его убить ради денег, однако противником он окажется приличным. Так что выбирайте сами.

Когда доберетесь до друидов, ситуация несколько прояснится. Итак, некроманты опять пытаются таскать каштаны из огня чужими руками. Что ж, придется их проучить.

Возвращайтесь обратно к тому месту, откуда началось прохождение миссии. Не спешите, выстройте свой отряд в надлежащем порядке – крутые воины впереди, маги сзади. Когда увидите одиноко стоящего некроманта не делайте опрометчивых выводов – после разговора с вами он вызовет сильное подкрепление. Постарайтесь воинами выманить врагов в сторону от основного некроманта и перебить по частям, а потом наваливайтесь на основного гада всей толпой.

В городах

В лавке появились новые заклинания. Обязательно купите себе «Телепорт»! Остальное – в зависимости от желания и наличия денег.

В принципе, наемники вам особо и не понадобятся, но на всякий случай прихватите ребят из Лесного города.

Миссия 30 (второстепенная) – «Проклятие амулета»

Очень любопытная и смешная миссия.

Сначала переговорите с обитателями деревни. Потом идите на север, держась левого края карты. Найдете башню, рядом с которой стоит маг. Он сообщит вам о драконе, который якобы во всем и виновен.

Дракона можно отыскать в проходе между скалами на восток от деревни. Только вот драться с ним ни в коем случае не надо. Просто поговорите.

Эге, нас опять пытались надуть. Вернитесь к магу и прикончите его. Возьмите амулет. Теперь отправляйтесь к дракону и снова с ним побеседуйте. М-да, этому дракону в умении логично мыслить не откажешь! Отлично, у вас теперь появилась пара отличных союзников.

Двигайтесь на север, используя мага с заклинанием «телепорт» в качестве разведки, а все бои ведите только драконами. С ними весело и легко!

Пусть драконы перелетят горы на севере, после этого маг сможет телепортироваться следом. Разворачивайтесь и очень медленно и осторожно пробирайтесь на восток – враги, которые вам встретятся по пути, окажутся достойными противниками даже для драконов. В конце концов, вы найдете кладбище, на котором обитает дух ярко-розового цвета. Пусть герой-маг, у которого в «вещмешке» лежит злополучный амулет быстренько телепортируется к нему вплотную. Все, проклятая реликвия возвращена законному владельцу, и мир вновь воцарился в маленькой деревушке, а ваших союзников-драконов в будущем ждет приятная трапеза...

В городах

Возьмите ребят из Каарга – их помощь не помешает.

Миссия 31 (второстепенная) – «Бешенство»

Итак, нам предстоит найти причину странного бешенства, охватившего животных.

Идите по дороге на восток и поговорите с друидом. Перебейте назойливых троллей, мешающих вам пройти мост (нападайте на врагов магом, использующим «телепорт», причем так, чтобы тролли не приближались к мосту – в противном случае, друид, с которым вы недавно говорили, будет их лечить). Теперь идите к северо-западному углу карты. Там начинается река и там же устроили себе отпуск за городом не кто иные, как... правильно, некроманты.

Их немного, но они круты, и их поддерживают мощные скелеты, поэтому используйте вашего мага с «телепортом» в качестве «сил быстрого развертывания»: пусть он приблизится к врагам, напустит на них «ядовитый туман» и сразу же "делает ноги". Немного терпения, и все чернокнижники падут. Обследуйте их лагерь и найдите лежащего без сознания друида. Вылечите его.

Задание выполнено, но ради душевного покоя можете прочесать карту – в лесах найдете ящеров и парочку троллей, а в юго-западном углу – деревушку людоедов. И что это парни с дубинами вечно нам на дороге попадаются?...

В городах

В Лесном городе заручитесь поддержкой тролля и компании – дельце предстоит ответственное.

Миссия 32 (сюжетная) – «Королевская охота»

Охотничий домик короля расположен в самом центре карты, но подойти к нему можно только с восточной стороны карты (со всех других сторон подходы блокированы скалами), так что придется делать крюк. Лично я предпочитал всегда идти сначала на юг (вниз, там можно поговорить с лесничим возле домика), потом на восток через мост, далее – на север и, под конец, поворачивал на запад.

Ничего экстраординарного вас не ждет, если не считать чудовищ. Впрочем, крутым среди них будет, пожалуй, только дракон, поджидающий вас в восточной части карты, примерно по центру. Воевать с драконами вы уже научились, так что проблем не будет.

Приблизившись к домику короля вы увидите много рыцарей. Не волнуйтесь, биться с ними не придется – право задать королю вопрос священно, и вас пропустят. Пусть вперед идет Иглиз. В конце концов, он – единственный аристократ средь вашей братии.

Далее произойдет самое интересное. Во время разговора король сделает ошибку – снимет шлем. Когда рыцари увидят, кому на самом деле они служили последние годы, их охватит праведный гнев. Верных королю бойцов, а также и его самого тут же порвут на красный флаг (не забудьте приказать Иглизу благоразумно отойти в сторонку), и вам останется только поживиться вещами убитых.

В городах

В лавке появится заклинание «Каменное проклятие». Обязательно прикупите его своему главному магу!

Наемников не берите, они только будут сковывать вас.

Миссия 33 (второстепенная) – «Орколог»

Мы не зря так долго откладывали прохождение этой миссии. Она нам весьма нужна именно сейчас. Дело в том, что вам необходимо как можно лучше развить герою-магу навык в Стихии Земли, чтобы работало «Каменное проклятие». Без этого заклинания следующие миссии пройти будет довольно затруднительно.

Развить же этот навык проще всего следующим образом: в пустыне находите сороконожку (если поблизости есть ее сородичи, убейте их), потом отбираете у мага посох, активным заклинанием делаете «Каменное проклятие» и приказываете атаковать сороконожку, а на самого мага накладываете заклинание «Магический щит». Что получается? У сороконожки не хватает силы удара причинить вашему магу серьезные ранения, а он потихоньку набирает навык в нужной сфере. Дело это нудное, но поверьте – нужное. До 100 процентов навык вы, конечно, не доведете, но хотя бы до 30-40 доведите обязательно!

Теперь поговорим о самой миссии. Она не представляет проблем при наличии у магов заклинания «телепорт». Вам просто нужно идти на восток вдоль нижнего края карты. Сперва вам попадутся тролли. Перебейте их и продолжайте топать в прежнем направлении. Вскоре вы упретесь в скалы, которые кольцом опоясывают оазис, где и обитает орколог. Проход между скалами один, как раз там, где вы и окажетесь (к востоку от троллей). Вот тут-то вам и понадобится «телепорт». Дело в том, что стоит вам подойти к проходу, как обитающие в оазисе чудища нападут на орколога. И если вы не успеете ему на помощь (а передвигаясь на своих двоих вы точно не успеете при любых раскладах), миссия будет провалена. Но с помощью телепорта вы без труда придете ученому на помощь вовремя.

Орколог даст вам задание – отыскать сок кактуса. Идите от его оазиса на север. Там есть еще одно кольцо гор, внутри которого расположилась деревня орков. Аккуратно выманите их магом и перебейте. Рядом с телом шамана вы и найдете искомый сок. Отнесите его ученому и получите весьма приличное вознаграждение.

В городах

В Лесном городе возьмите с собой завсегдатаев таверны.

Миссия 34 (второстепенная) – «Источник магии»

Для каждого выбранного вами в самом начале игры персонажа (мага-мужчины, мага-женщины, воина-мужчины и воина-женщины) прохождение этой миссии будет свое. Мы рассмотрим вариант для мага-мужчины.

Сразу же после начала миссии к вам подойдет некромант и передаст книгу с заклинанием «Невидимость». Это – подсказка, заклинание пригодится в дальнейшем.

Идите на юго-запад. Там найдете круглую каменную площадку. Это - телепорт. Чтобы его включить, нажмите два рычага, упрятанные в «потухших вулканах» к северу и югу от самого телепорта. Далее кастаните на отряд «Невидимость» и телепортируйте личный состав по одному.

Вы окажетесь на острове (обзовем его «остров №1»), при этом главный герой заметит, что его тянет на запад. Не вступая в драку с черепахой (иначе с севера прилетит очень сильная гарпия), двигаем отряд на запад. Там есть еще один телепорт, который перенесет вас на остров №2. НЕ НАПАДАЙТЕ там ни на кого, кроме дракона, который сам вас атакует. Этого можете убить.

Когда главный герой доберется до острова №2, он вспомнит стишок-загадку. Как ее решить? Помните книгу, которую передал некромант в самом начале миссии. Правильно, кастуйте «невидимость» на гарпию и дракона, расположившихся между двумя идолами. Теперь идите на восток и вступайте в новый телепорт. Первым пошлите самого живучего члена отряда, следом – вашего мага.

На острове №3 вас ждет до безобразия неприятный противник – дракон, который постоянно применяет магию («ядовитый туман», «радужная молния» и «огненная стена»). Пусть первый ваш боец отвлечет дракона на себя, а маг применит «каменное проклятие». Далее БЫСТРО телепортируйте подкрепления и наваливайтесь на дракона всем скопом.

Покончив с мерзавцем, подведите главного героя к пирамиде и получите подарок. М-да, можно было и что-нибудь покруче!

Снова вступив на телепорт, вы окажетесь на острове №4. Направляйтесь вниз, убейте там еще одного дракона и подойдите к нижней кромке карты. Миссия пройдена.

В городах

Берите наемников из Каарга и потратьте все деньги на экипировку основных героев – вам предстоит финальная разборка. Обязательно наденьте на Иглиза Корону Язеса – он станет ОЧЕНЬ живуч и силен.

Купите Иглизу самый крутой из возможных мечей, в предстоящем сражении поставить последнюю точку над «i» суждено именно стали.

Миссия 35 (сюжетная) – «Последняя битва»

В самом начале между союзниками – рыцарями и друидами – разгорится драка. Вы вольны принять ту или иную сторону. Спасти обе группы невозможно, так что решайте, кто вам ближе. Я рекомендую друидов – они здорово потом помогут, т.к. способны лечить ваших воинов. Да, сразу же учтите, что катапульта не лечится и самостоятельно не восстанавливается.

Выстройте отряд следующим образом – впереди воины во главе с Иглизом, за ними – друиды, а ваш главный герой-маг – немного сбоку. Теперь



двигайтесь на север. Перебейте врагов, которые встретятся вам на пути, а когда дойдете до границ пустыни, остановитесь. Проведите магом разведку. В центре пустыни обосновались несколько магов-скелетов с помощниками. Магов надо перебить поодиночке, применяя против них вашего мага-диверсанта с «Ядовитым туманом» наготове. Учтите, что один из магов-скелетов (обитает рядом с круглой каменной площадкой) БЕЗМЕРНО крут (по сравнению со всеми остальными). Против него используйте «Каменное проклятие» и массовую атаку.

Закончив со скелетами, уходите дальше на север к горам. Здесь поворачивайте и идите вдоль гор на запад. Таким образом, избежите множества ненужных вам встреч с другими слугами Урда (миссия последняя, чего зря потеть?).

В северо-западном углу увидите мост, который охраняют скелеты-маги и катапульта при поддержке простых скелетов. Перебейте их (пускайте вперед Иглиза, а остальные пусть только тем и занимаются, что его лечат. Катапульта пусть бьет сзади по скелетам-магам).

Переправьтесь через мост и идите на восток.

В конце концов, наткнетесь на еще один мост. Делаем маневр – весь отряд ставим вплотную к западному концу моста, а Иглиза пускаем дальше на восток в разведку. Там, на холме стоит Урд в окружении верных вассалов. Пусть Иглиз нападет на кого-нибудь и сразу же ретируется. Урд, как правило, поначалу не реагирует (если Иглиз не подошел слишком близко). Таким образом, можно перебить большую часть врагов поодиночке. Но, в конце концов, Урд все же увяжется за Иглизом. И тут все дело в том, чтобы правильно расставить силы. Иглиз должен быть в зоне действия лечащих заклинаний, но остальной отряд не должен стоять близко к нему, иначе Урд их всех перебьет – наносимые им «удары» отнимают по 300 и более очков жизни у всех, кто оказался в пределах досягаемости. Более того, магия на Урда не действует, и Иглизу придется решать дело мечом.

BIB The Tall

Tales of the Sword Coast

Мы решили не делать обзор TotSC, т.к. это продолжение Baldur's Gate мало в чем отличается от исходной игры. Та же графика, звук, музыка. И новые глюки. Такое ощущение, что протестировать на все 100 процентов у разработчиков не хватило времени.

Предлагаемые вашему вниманию рекомендации приводятся для группы героев, которая поставляется на инсталляционном диске TotSC.

Если же вы решили оставить партию, с которой уже проходили огонь, воду и медные трубы, то сделать это можно по-разному. В случае идеальной установки игры, после загрузки сохраненки Final Save группа будет телепортирована к месту дальнейшего прохождения службы - рыбацкую деревушку под названием Ulgoth's Beard. Этот самый Final Save записывается в тот момент, когда группа попадает в храм Баала для финальной схватки со Scarevok'ом.

Если же инсталляция прошла сикось-накось или не проходит фокус с распознаванием законности финального сэйва - не расстраивайтесь. Загружайте подходящую сохраненку из BG и сразу же проверяйте глобальную карту. Если в правом верхнем углу появилась новая область - все в порядке, пробьемся. Просто войдите в локацию с огромным мостом, ведущим в BG, и топайте вдоль правого берега реки до упора. В месте упора вы и получите возможность забрести на территорию новой игры.

Действующие лица и исполнители

Списочный состав предлагаемой игрой группы: Fighter Abdel (6 уровень), Ranger Minsk (6), Thief Imoen (7), Fighter/Druid Jaheira (6), Cleric Viconia (7), Conjurer Edwin (6). Все они вполне прилично экипированы, как доспехами, так и оружием. Пожалуй, суммарный потенциал этих ребят не хуже, чем у группы, которую я холил и лелеял самостоятельно. Правда, половина шмоток не распознана, зато деньжата кое-какие водятся. И, надо понимать, этих господ должно хватить для прохождения игрушки.

Ulgoth's Beard

Деревушка - рыбацкая, а вот дела здесь вызревают темные. Ходят слухи о возродившемся древнем культе, ох нехорошем культе. Да и в доме магаэксцентрика Шандалара (ах этот Шандалар, ну кто ж его не знает? Вспомните Magic the Gathering) творятся странные вещи. Одна из местных достопримечательностей - платные туры в Tower of Durlag, организуемые для всех чудаков, желающих проверить остроту клинков или попрактиковать магические умения.

Hurgan Stoneblade (на постоялом дворе), который обитает в Citadel Atbar, предлагает вам бурные приключения. Как, вы еще не слышали о Tower of Durlag? Дело было несколько столетий назад. Durlag Trollkiller был другом его деда. Они шастали повсюду вместе, пока деда не убили. А у того был фамильный кинжал - Soultaker, который остался у Durlag. Тот уже собирался его выслать наследникам, когда с ним приключилась неприятность. Всю его семью, что жила в выстроенной им башне, подменили доппльгангерами. Пришлось Durlag всех их перебить, отчего у бедняги окончательно поехала крыша. Он напичкал башню всяческими ловушками, а уж о каком-то чужом клинке и вовсе позабыл. В молодости Hurgan пытался вернуть железяку самостоятельно, но... не сложилось. Слишком обтрепали его ловушки в башне, хорошо еще - ноги унес. С тех пор западни поизносились, обрабатывая волны посетителей.

Само собой, вы соглашаетесь помочь вернуть семейное железо, тем более, что в награду обещан магический молот.

Ike Cascadian Vendor (на площадке перед постоялым двором). Этот зазывает на экскурсию в Tower of Durlag: там такие классные ужасы, там такие несметные схороненные сокровища! И всего-то за 60 монет для всей компании!

Соглашайтесь. В нижнем правом углу карты появилась локация со злополучной башней, когда вы покажетесь у ее подножия, вас уже будет ждать пронырливый старина Айк.

Shandalar (та же площадка перед таверной, чуть западнее) - он вас узнал, вы же видите его впервые. Наглый старикашка, нужно сказать. Говорит, что группа порешила множество дорогих ему существ. И обзывается, обзывается... А в тыкву? Но, всему свое время. Вещает о застарелых обидах с нашей стороны... А, вспомнил, кажись это его дочек мы порешили в Baldur's Gate. Мужик, но ведь это всего-лишь бизнес, поверь, ничего личного...

Во, успокоился маленько, пену утер с морды лица, а в глазах - жадность. Забуду, говорит, и былое, и думы забуду, но добудьте мне за это заветный плащик...

Ice Island

И ваша группа переносится на остров с пещерой. Бедный бледный мишка нам на один укус, после укуса - забираемся под землю. Где нам предстоит прочесать небольшой тривиальный лабиринт, населенный несколькими магами и волками, которые пуляют в вас чем-то, бррр... холодным. Маги вас единодушно ненавидят из-за того, что у вас есть средство исчезнуть с этого острова, а у них - увы. Помните



Жванецкого: “Я вижу - у вас значок, у меня такого нет...” Также стоит опасаться нескольких западней, заряженных достаточно мощными заклинаниями. После расправы с последним из магов - Dezkiel, стаскивайте с тела плащик, и по ближайшей лестнице выбирайтесь на поверхность. Сработает автоматика, и группа материализуется в рыбацкой деревушке.

Ulgoth's Beard

Заговорите с Shandalar, плащ поменяет хозяина, а вы получите жалкие 500 поинтов опыта. Последняя бочка дегтя в ложке меда проявится в откровенной угрозе Шандалара поквитаться в дальнейшем. Если перейдем ему дорогу. А куда мы денемся, а?

В доме, что стоит левее постоялого двора скучает ***Therella***. Из беседы вы узнаете, что она недавно потеряла сына **Dalton**, который увязался за группой авантюристов из Вотердипа. Парень хотел стать героем. Исчезла же эта компания во все той же башне Tower of Durlag. Поможем даме? Поможем.

Delsvirftanyon - раньше этот карлик (стоит недалеко от лошадки) продавал сувениры в Tower of Durlag. Но с активизацией бандитов поток туристов иссяк, и бизнес пришел в упадок. Купите у него за 500 монет Ward Token - пригодится.

Fenrus Boulon - стоит на берегу у мостика. Если с ним заговорить - поделится воспоминаниями об экскурсии в Tower of Durlag.

Хождение на остров Балдурана

В доме у мостика вы встретите ***Mendos*** из Вотердипа, который попросит группу об услуге. Дело в том, что представители Merchant League обнаружили на острове, что находится к западу от Ulgoth's Beard, потерпевший крушение корабль. Судя по всему, это корабль некоего Балдурана. Во время последнего рейса на нем перевозили весьма ценный груз - золото и артефакты. Мендоса же больше всего волнует судовой журнал, который может помочь разгадать тайну последнего путешествия Балдурана. В общем, договорились - бабе цветы, дитям - мороженое. Пусть забирает журнал, мы же, так и быть, возьмем себе сокровища. Лодка уже ждет, но надо раздобыть карты, что хранятся в Counting House, который расположен на северо-восток от таверны Elfsong в Baldur's Gate. Тем более, что за них будет заплачено 3000 монет.

Отправляемся в северо-восточный район города (карта А300 - координаты курсора и номер карты определяются нажатием буквы L). По улице прохаживается дама по имени **Brielbara**. Несчастную волнует участь дочери, которую проклял совсем плохой маг Yago. Вам достанется аж 200 монет, если вы выследите подлеца и отберете у него средство для возвращения девочки к состоянию normal. Его местонахождение - корабль Low Lantern, нужно взять спеллбук мага и принести его Brielbara, которая будет ждать вас в Splurging Sturgeon Inn. У той хватит умения, чтобы расколдовать дочку, имея на руках исходное заклятие. Впрочем, это необязательный квест.

В точке (1963,3018) к вам подойдут два бандита Marek и Lothander, которые намекнут, что, дескать, не фиг вам тыкать нос в дела Iron Throne. Если вы не прекратите совать свой меч, куда не попадя, то будете постоянно иметь дело с ними самими! В общем, испугали ежика голой...

Чуть правее места встречи высится здание торговой лиги, взламывайте замок и заходите внутрь. Вас поприветствует Ulf, которому не понравится ваша физиономия или фамилия бабушки, не важно. Важно то, что против ваших ребят вся его рать не продержится и двух минут. После этого поднимайтесь на второй этаж для беседы с капитаном Tollar Kieres. Спросите у него, не нуждается ли он в чем-нибудь перед отплытием, и возьмитесь доставить ему пива из таверны Blushing Mermaid. В таверне поговорите с De'Tranion. Отстегните ему 900 монет - долг Tollar Kieres и возвращайтесь к капитану. Вот вы и получили карты. Не мешкая отправляемся в Ulgoth's Beard, где вручаем карты Mendos. После чего встречаемся с ним у дока.

Во время переезда корабль потонет, но группа до цели путешествия - острова Balduran's Island, естественно, доберется. Странноватые тут жители - они *чуют* в прибывших чужаков, о чем не забывают напоминать при каждом удобном случае. Зайдя в деревню, поднимаемся по лестнице к двери ближайшего дома. Здесь находится Kaishas Gan, с ней нужно поболтать. Оказывается, проблема местного населения заключается в стае вервольфов, с которой вы и соглашаетесь расправиться.

Проходим через деревню, пробираемся через пролом в стене и топаем на север к краю карты, где перебираемся в соседнюю локацию.

Товарищи, остерегайтесь провокаций! Отныне все сладкоголосые просьбы о помощи воспринимайте со здоровой долей скептицизма.

В хижине вы встретите Dradeel, который расскажет вам, что собственно произошло с Balduran и его спутниками во время путешествия. Они хорошенько пограбили в неком Анкороме. На обратном пути они пристали к этому острову для пополнения запасов пищи и воды. Тут то и сработало заклятье Проклятых лордов Анкорома: часть команды превратились в вервольфов и набросилась на бывших спутников. Dradeel чудом спасся и укрылся, не без помощи магии, в хижине, в которой, к тому же, оказался лаз в подземелье (не ищите, не найдете). Так он и прожил все эти 500 лет - питаясь слепой рыбой из подземного озерца.



Если группа раздобудет для него спеллбук (оставшийся на корабле), то он сможет найти способ выбраться с этого острова. Книжка находится в сундуке, сундук - в каюте мага, каюта - на нижней палубе.

Подойдите к огромному кораблю и лезьте в пролом в корпусе. Комитет по встрече состоит из кучи вервольфов, накастуйте скелетов и периодически выводите лечить своих подранков из корпуса на свежий воздух. Сложнее будет палубой выше. Там и вервольфы покруче и нападают они на наиболее слабых сотрудников, не отвлекаясь на вызванные из нирваны ходячие кости. Но выход есть :). Пусть сначала поднимется пара бойцов с наилучшей броней. И сразу же гоните их в нижний левый угол, где они плечом к плечу займут оборону. Как только толпа зверья клюнет на наживку и сгрудится вокруг ваших героев - поднимайте наверх магов. И вызывайте всех, кого сможете материализовать. В этом случае вервольфы не смогут наброситься на магов, которые, прикрывшись стеной из дружественного расходного материала, начнут применять заклинания, луки, пращи, дротики - у кого что в фаворе.

Следующая, пушечная палуба проходится аналогично.

А вот палубой выше вас ждут главный вервольф со товарищи и маг. Кто хочет - пусть проходит по-благородному. Оптимальным же алгоритмом представляется следующий: поднимаем группу на палубу, делаем общий залп по одному и тому же монстру и спускаемся вниз. Повторяем, пока не останется самый крутой человековолчара. Поднимаем наверх главного героя и начинаем играть с монстром в игру “попробуй - догони, попробуй - попади”. На фоне этой беготни выводим на палубу всю команду, которая с ходу начинает кастовать самые мощ-



ные заклинания. Через десяток секунд все будет кончено. В принципе, такой же метод можно было применять и раньше.

Учитывая склонность местной живности устраивать повсюду западни, открываем сундук, где лежит искомая spellbook. В соседнем помещении (на полу - западня) берем в большом ящике меч Балдурана - специальный антивервольфный клинок.

Заполучив спеллбук, Dradeel завопит а-ля Мэл Гибсон "Фриииииидом!" и слиняет через Dimensional Door. А вам, окромя 5000 очков, никакой благодарности.

Идем к Kaishas Gan. Тут-то и выяснится, что на этом острове практически все обитатели - вервольфы, а враждуют они потому, как принадлежат к разным видам. Более того, наш герой уже успел "заболеть" вервольфностью. Странно, но сей недуг прошел сам собой как насморк, тем более, что никаких пометок в личном деле зафиксировано не было. Но ноги с острова уносить нужно побыстрее.

Приводим тварей к общему знаменателю, пока не встречаем в пределах деревни же Dradeel: маг сообщит о входе в подземелье, через которое можно пробраться к кораблю.

Заводите группу в большую хижину (1670, 1345) и спускайтесь по лазу в лабиринт. Ходить долго не придется, после убиения нескольких зверюг, выбираемся наверх в точке (3020, 378). После справедливой расправы над Kaishas Gan, берем около тела карты. Щелкаем на мачте и, вуаля! - каботажничаем в Ulgoth's Beard.



На пристани группу встретит Baresh, с которым придется пообщаться. Во время разговора выяснится, что и он, и Мэндос, которому он служит, на самом деле вервольфы, которые готовят почву для высадки соплеменников. Вы были послушным орудием в их руках - отвезли на остров карты. После расстановки точек над всеми i, Baresh быстро пройдет в дом к шефу. Давайте ему помешаем.

Итак, как только вы оказываетесь на пристани, сразу же кастуете вызов скелетов, которые не позволят Baresh приблизиться для предписанного разговора. После чего просто расстреливаете его из луков.

Передохните, подлечитесь и заходите в дом к Mendos. Видать, разработчики не рассчитывали, что мы сотворим с Baresh такой конфуз - Мэндос во первых словах приветственного спича сообщит, что тот успел ему все рассказать. Врешь, не успел.

Впрочем, Мэндосу все-равно ничего уже не поможет. Отправляем его вослед родичам.

Durlag's Tower

По прибытии на место (область 4400, на карте она расположена чуть выше Nashkell Carnival) вы первым делом встретите Erdane, который начнет разговор разглагольствованиями о прогрессирующей меркантилизиции общества, где деньги делаются даже на смерти и прочих ужасах. Во время повторной попытки поговорить вы попадете в экран "магазина". Ежели нужно, займитесь шопингом.

Потом двигаем на юг, через мостик, где на вас нападут Battle Horror (по 4000 поинтов за каждого) и доппльгангеры. У нижнего края карты сворачиваем направо и встречаем Ike.

Заходим в башню, первый этаж сюрпризов не принесет: здесь заготовлена всего-то одна западня.

Второй этаж в этом плане чуть похуже - западни там и сям, если пойти бродить через боковые двери, то можно устранить несколько базилисков разной степени вредности (ваш маг знает заклинание против petrification).

Третий этаж - здесь обитает Rigillo, который пролюбопытствует по поводу цели вашего визита. Он такой же "экскурсант" как и ваши подопечные, поэтому можно его не трогать. Мне пришлось его убрать, т.к. он упорно не хотел уступать дорогу.

Не прикасайтесь к алтарю - тот, кто это сделает, набросится на своих же товарищей. В одном из боковых коридоров вас ждет призрак Daital, которому не терпится отдать долг Durlag. Разговоры разговорами, а драться все равно придется.

Четвертый этаж. Встреча с уставшей от одиночества леди Kirinhale. Не волнуйтесь, утешать старушку долго не придется, она сама нападет на вас. Ее основное оружие - одурманивание ваших же бойцов, которые начинают нападать на все, что движется.

На этом восхождение заканчиваем и приступаем к спуску. Возвращаемся на первый этаж, откуда по центральной лестнице спускаемся вниз. Здесь знакомимся с еще одним искателем приключений Bayard, который попытается вас совсем застращать, после чего удалится. Нейтрализовав западни, собираем из ящиков шмотки и проходим в потайную дверь в стене.

Уровень 1

И не спешим, пускаем вперед осторожную распознавательницу ловушек. Помимо западней здесь полно потайных дверей. Что особенно "приятно" - эти пакости иногда самовозводятся, будьте осторожны!

В большом помещении поговорите с четырьмя карликами Dwarven Warders, которые предложат вам головоломки. Одному нужно потешить гордость, второго разбудить, третьему дать блестящую стекляшку, а четвертого - напоить.

В круглом зале с расположенным по периметру кольцевым столом щелкните на всех книжках. В комнате напротив появилось свечение - там образовалась Durlag's Pride. Вот гордость и потешена.

В спальне с кроватью под балдахином берем в маленьком столике ручку от машины (столик можно открыть при наличии ключа, который лежит в ближайшей комнате с сокровищами. Здесь же в сокровищнице берем большой драгоценный камень для карлика). А в кладовке - виноградную кисть из ящика. Пройдите в помещение с машиной и дважды щелкните на некой штуковине на стене, при наведении на которую курсор меняет форму (ручка должна быть в инвентори). Машина заработает. После этого нужно в комнатушке с прессом приготовить из виноградной кисти вино. Вот так сразу, без сбраживания :). Вместо кисти в инвентори появится поллитровка с жидкостью розового цвета

В большом зале в бочке возьмите ручку от "гонгового" молотка, соответствующий набалдашник отвоевываем в комнате с продвинутыми доппльгангерами. Принесите их в кузницу и щелкните на наковальне. Вы получили отремонтированный молоток. Идем к гонгу и бьем по нему.

Вы обращали внимание, что каждый из карликов обещал в момент удовлетворения желания поквитаться с вами? Оказалось, что это не простые угрозы. Как только будет выполнено последнее условие (вино), вся четверка нападет на вас. Справиться с ними не просто, а очень просто. Отведите всю группу подальше, а самого лучше-



го лучника накачайте зельем скорости. После этого устройте карликам забег через комнаты по кругу с периодическими остановками для стрельбы. Этакий биатлон, где идущий впереди отстреливает преследователей. Благо, стрел на этом уровне предостаточно.

Не забудьте прихватить с тела Love артефактный Wardstone. Переход на следующий уровень - через колодец, вокруг которого раньше стояли карлики.

Уровень 2

Первым делом - читаем все четыре книжки, что лежат на полу. Открытая дверь ведет в комнату со статуями.

Если щелкнуть на одной из них - откроется дверь, ведущая на северо-запад от входа на уровень. Заходите, кончайте доппльгангера и нанесите удар по каждому из Sparring Dummy - при этом откроется три различных двери. Не пытайтесь забить манекены - пустая трата времени. А вот обобрать их очень даже рекомендуется.

Пройдите в спальню и возьмите со стола Wardstone. Прикончите Durlag и возьмите камушки Wardstones из ящиков, которые стоят у постели.

Пройдите через северо-восточную дверь в тронный зал. Берите шлем и приготовьтесь к драке. На вас нападут сразу три доппльгангера, причем они скастуют пару неприятно-вонючих заклинаний, из-за чего вашим ребятам может не поздоровится. Я рекомендую опять использовать одного шибко ускоренного лучника, который успевает, при определенной удаче, забить всех трех допплов. Тем более, что они тоже подвержены действию собственных пакостей. В общем, у меня все получилось с третьего раза.

Теперь из тронного зала через дверь на северо-западе можно попасть в комнату пыток. Осторожно! Плотность ловушек на квадратный метр здесь превышает все мыслимые лимиты.

Через юго-западную дверь проходим в следующую комнату. На полу лежит книжка. Если есть желание подраться с парой злобных карликов - поднимите ее. Они нападут на группу с тыла.

Обезвредьте западню в горшке, что стоит в проходе. Возьмите очередной Wardstone, на полу подсветятся иероглифы. Щелкайте на ближайшем - вот вы и оказались по другую сторону преграды. Проходите дальше по коридору, про ловушки не забыли-то? В помещении с книжкой на полу имеются потайные двери на юго-запад и юго-восток. За юго-восточной торчит статуя, с которой нужно снять очередной вардстоун, позволяющий пробраться на более глубокий уровень подземелья.

Проходим в дверь на юго-запад и дальше - в конец коридора, который выведет нас в помещение с лестницей, ведущей вниз. Это ложная лестница. Настоящая находится чуть южнее.

Если есть желание - можете зачистить оставшиеся помещения на этом уровне. Четыре ближайших карлика способны составить неплохую конкуренцию. А можете сразу спускаться на следующий уровень.

Уровень 3

Открывайте двери и переводите дыхание. Интервал между выхлопами достаточен, чтобы перегнать всех ваших персонажей в северо-западную дверь. Только открывающего, скорее всего, заденет. Ничего, подлечится. В следующем "драконьем" помещении вас поприветствует шкелет, который предупредит о поджидающих группу Greater Wyvern. Оставив группу в коридоре, одним из персонажей завлеките вайверна к дверям. Габариты не позволят тому до вас дотянуться. Расстреляйте тварь из луков. Повторите два раза. Обратите внимание, что у этих недоношенных драконов устойчивое сопротивление магии, поэтому нет смысла изводить на них навороченные стрелы. А так как запаса обычных у вас, скорее всего, нет, то наплодите монстров с луками и сразу же перебейте их, пока не успели испариться. Вот вам и куча простых стрел.

Возле драконьего хвоста - продолжение экскурсии. Вы окажетесь в длинном широком коридоре с боковыми ответвлениями, которые выведет вас в комнату с головами статуй. Послушайте, что они вам скажут.

Пройдите в коридор напротив комнаты с головами к помещению с Phoenix Guards. Крутые молодцы, но мрут даже от единственного попадания стрелой. Главное - не дать им стрелять, т.к. таким образом они размножаются. Используйте невидимость для обнаружения противника.

Далее зачищаем остальные помещения. Левее по коридору заходим в ответвление, ведущее к Air Aspect и Invisible Stalker.

В очередном заповеднике - слизь Fission Slime, против нее нужно использовать магию и навороченные стрелы.

И, наконец, уголок льда, с несколькими животинами, с которыми вы справитесь без лишних осложнений.

Сразу после победы группа будет телепортирована в зал с шахматной доской. Внимательно изучите правила:

- король остается неподвижным;
- ферзь ходит по любым полям;
- слоны - только по полям своего цвета;
- кони - эти могут прыгать где угодно, но при этом существует риск получения определенного вреда.

За нарушение правил - удар молнией.

Для победы нужно прикончить короля противника.

Вообще-то, правила запоминать не обязательно, просто не лезьте вперед, накастуйте вспомогательных монстров и осыпайте неприятеля стрелами и атакующими заклинаниями. Закончив бойню, проходите в дверь на противоположной стене зала.

Финальный уровень

Пройдите несколько метров по коридору и поговорите с призраком Durlag. Взломайте замок на юго-западной двери и топайте по коридору. Покрошите паучков и их помощников и поговорите с каменным големом в нише.

Тот начнет донимать вопросами:

- Имя старшего сына Durlag?
- Kiel.
- Второе имя Durlag?

- Trollkiller.

- Второе имя Bolher?

- Thunderaxe.

Группа будет телепортирована в комнату с компасом. В которой допрос продолжится:

- Откуда пришла боль и т.д.?

- Ответ должен содержать последовательность: West, South, East, North.

Группу вновь телепортируют, на этот раз - обратно к Durlag's Ghost. Ступайте от него по северо-восточному коридору в помещение с призраком Islanne. Если с ней договориться, то группа будут телепортирована ко входу в замок. Нам это пока не нужно.

Проходим еще через пару дверей и, с оглядкой на местных монстров и ловушки, прикарманиваем очередной Wardstone. И возвращаемся в комнату с ямой. Проходим через дверь в восточном углу и делаем левый поворот на перекрестке. "Вставляем" в машину Wardstone, после чего деактивируются некоторые сюрпризы. Возвращаемся к перекрестку и идем направо в комнату с рунами. Щелкаем мышкой на кровати в западном углу.

Группа вновь оказывается в помещении с компасом. Опять болтаем с северо-восточным каменным истуканом, который поинтересуется, с чего началась его боязнь остаться без соплеменников. Ответствуйте: "It began with you and your need for home..."

Телепортационная чехарда продолжается - группа снова видит перед собой призрак Durlag. Проходите в северо-восточный коридор и косите глаз направо, где находится потайная дверь. Двигайтесь на юг, подойдя к реке сворачивайте на запад. В точке с координатами (1175, 2285) поворачивайте на юг и пробирайтесь через кислоту. Идите по проходу дальше, в точке (740, 2800) имеется потайная дверь. Заходите, деритесь и двигайте к Grael the Ghoul King.

Король умер, да здравствует король! Возьмите с тела еще один Wardstone. Вернитесь к реке, перейдите через нее и пробирайтесь на юго-восток. В конце прохода - потайная дверь. Проходите в нее и топайте на восток - там очередная потайная дверь.

Остерегайтесь ловушек - эти коридоры ими просто напичканы. Сверните за дверью направо, налево и еще раз налево. Вы выйдете к двери сокровищницы. Рассовывайте драгоценности по карманам и щелкайте на троне.

О нет, только не это... Опять дурацкий вопрос каменного истукана. Ему не терпится услышать, на кого/что возложить вину за все произошедшие с ним беды. Правильный ответ: "The blame begins with the invaders..."

Заговорите с Durlag и следуйте за ним (если вы решили ему помочь).



Идите в проход, который открылся на юго-востоке. Clair De'Lain расскажет вам печальную историю гибели ее группы. Заходите в комнату и поднимайтесь по лестнице.

Большая круглая комната, в которую вы попадаете незамеченными. Накастуйте вокруг группы полчище вспомогательных монстров, напичкайте героев/героинь витаминами, стероидами, анаболиками, виагрой - всей полезной выпивкой, что сыщется под рукой. В частности, главному персонажу придайте повышенные скоростные качества. После чего проведите его по кругу и вниз - раздолбать красное зеркало, которое помогает демоническому найту (Demon Knight) творить мощные заклинания.

Состоится небольшой обмен репликами, после чего будут накастованы дополнительные монстры, и начнется драка, во время которой представители темной стороны будут грызться не только с вами, но и между собой.

Один из важных моментов - постарайтесь не прикончить под шумок Dalton'а, помните, маманя просила спасти пацана.

После драки передохните и соберите вещички, в том числе кинжальчик вострый - Soultaker. Поговорите с Далтоном, сообщите ему, что путь домой прополот.

Для того чтобы выбраться из башни Durlag's Tower воспользуйтесь услугами Islanne.

Ulgoth's Beard

По возвращении в Ulgoth's Beard (что-то я не "догнал", почему во время заставки проходит сообщение о делах давно минувших дней на острове), вас ждет встреча с Cultist Enforcer'ами. Они знают, что Soultaker у вас и требуют им поделиться. А жеваной морковкой? Помашитесь с ними мечами наперегонки, только берегите магов, т.к. неприятель может телепортироваться.

Тем не менее, во время схватки кинжал у вас все-таки сопрут. Заходите в таверну и обсудите этот момент с Hurgan Stoneblade. Он вам расскажет про кинжал (оказывается, в нем содержится душа демона) и про нехороших культистов.

Заразу нужно удалить с корешком - отдохните, заправьтесь в BG амуницией (не ленитесь, да и инвентори пора разгрузить) и отправляйтесь к штабу культистов. Где штаб, Багира? Да тут его любая собака знает, вы тоже без проблем найдете. Только перед тем, как заговорить с охранником, призадумайтесь - а не приготовлена ли вам торжественная встреча.

В общем, поступайте как в школе учили - кастуйте стенку из монстров, а потом уже ведите беседу.

В помещении штаба вас ждут маги и бойцы. Проще всего их вынести вашим главным героем в одиночку, просто накачайте его по полной программе и запускайте внутрь. Если сильно повредился - вытаскивайте парня наружу для излечения.

Последняя драка игры состоится этажом ниже. Первым делом нужно пришить ближайшего к лестнице мага, потом - апатично торчащих по периметру комнаты фигуры, а уж после этого - главного летучего монстра. И не забывайте периодически выскакивать к основной группе - монстр постоянно кастует смертельные заклинания замедленного действия. Выскочили, подлечились, сохранили игру - и обратно, посылая на бегу стрелу за стрелой. Можно и мечом помахать, но в этом случае маневрировать будет сложнее.

Вот и все. Ждем очередное продолжение.

WerWolf

Lands of Lore III

От автора

События в Lands of Lore III зависят от поведения героя, от последовательности действий, от того, с кем из NPC герой разговаривает, а с кем дерется. Выбор гильдии и спутника - familiar также оказывает существенное влияние на ход игры. Вот почему в предлагаемом прохождении игры рассмотрена только основная сюжетная линия и соотвстствующая информация по выполнению квестов. Не исключено, что если вы не будете придерживаться описанной линии поведения, то появятся какие-нибудь не рассмотренные нами задания. Также нужно помнить, что большая часть квестов проходятся несколькими способами, но для экономии места мы приводим лишь по одному решению. Выбранный уровень сложности игры влияет только на количество и силу монстров, а также на "прожорливость" героя, так что, если вы не сильны в 3D shooter'ах и не прошли Quake (неужели еще есть такие?), то без малейших сомнений ставьте easy – ролевая составляющая игры от этого не пострадает.

И еще один совет. Если игра без сообщения вываливается в Windows, освободите побольше места на диске – реальные системные требования LoL III существенно превышают указанные в руководстве (по крайней мере, в том, что касается свободного дискового пространства). Итак, вперед, читатель...

Предыстория

Не много времени прошло после падения Belial'а и воцарения спокойствия в Gladstone. Город жил размеренной жизнью, и узнал о новом кризисе только после возвращения мистика Dawn.

Неизвестно точно, когда Draracle отправился в путешествия по измерениям. Но в его отсутствие что-то пошло неправильно. Смещение на ткани действительности вызвало появление Порталов, позволяющих произвольно путешествовать через Реальности, что привело к непредсказуемым последствиям для всего мира. В мир Глэдстоуна начали проникать невиданные прежде мощные твари.

Хотя сообщения только еще начинают приходить, в Gladstone возрастает беспокойство, что влияние Порталов усилится, например, в некоторых областях Порталы вызывают преобразование окружающего пейзажа. Напуганные необычностью происходящего возле Порталов местные жители стараются поскорее покинуть ставшую необычной местность.

Во время охоты жуткие монстры убивают вашего отца (брата короля) и братьев. Вам удалось остаться в живых, но ваша душа похищена Rift Hound'ами. Только древнее волшебство Dawn защищает вас. Без ее колдовства, ваша "бездушная" жизнь должна бы закончиться болезненной и неизбежной вечностью. Теперь вы - единственный наследник Трона Gladstone. Ваша душа - где-то за Порталами, и обретение ее представляется невозможным.

Порталы становятся главной проблемой в Землях. Что-то должно быть сделано. Некоторые говорят, что только Древняя мощь способна закрыть их навсегда. Кто-то должен пройти шлюзы и найти исчезнувшего Draracle, единственную надежду Gladstone, и всех Земель...

Появление героя

Чудом спасшись от преследования, Copper LeGre' (именно за него предстоит играть) оказался в лесах возле Глэдстоуна без еды, оружия, магической книги и вещмешка. Спасаясь от монстров, он побросал все куда попало (тоже мне вояка!). Всю экипировку следует разыскать, благо чудища прекратили погоню и исчезли неведомо куда. Вещмешок с едой лежит совсем близко. Заберите его и идите в пещеру. Там найдете ржавый нож и журнал. Кстати, бейте паутинные коконы – в них есть немного серебряных монет. Разрезание паучьей сети привлечет первого монстра, что с ним делать – понятно :) . Осмотрев останки, двигайтесь дальше. Обязательно возьмите компас в дупле дерева перед входом в долину. Все, экипировка восстановлена. Можно проходить в Gladstone.

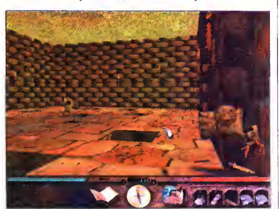
Gladstone

Самое главное в городе – гильдии. Dawn дала Copper'у свиток с описанием трех гильдий Глэдстоуна, но старинный приятель нашего героя, Dash, сообщил, что есть еще одна "нелегальная" воровская гильдия – Bacchanal. Теперь предстоит выбрать, к какой из гильдий присоединиться. Каждая из гильдий предоставляет герою уникальные возможности и familiar (помощника). Выбрать можно хоть все, но, если вы следуете только одним из путей, появляется дополнительный бонус к experience. Приглядимся к гильдиям повнимательнее.

Для вступления в гильдию необходимо заплатить вступительный взнос, получить проверочный квест, выполнить его и вернуться в гильдию.

Став "своим", вы получите базовые скиллы и сможете делать покупки в магазине гильдии. Кроме того, если вы уже состоите в какой-либо из гильдий, то можете выбрать спутника в любой из них. После достаточно длительных приключений сложатся условия для повышения вашего ранга, для чего понадобится выполнить очередной квест. Его вы получаете в зависимости от состояния игрового мира (как правило - после завоевания второго мира), а не от уровня достигнутого в гильдии. После выполнении второго квеста вас допускают до главы гильдии, одаривают продвинутыми скиллами и позволяют отовариваться в магазине "для своих". Дальше обычно следует "личная услуга" главе гильдии (ха! коррупцией пахнуло!). Выполнение повлечет очередное повышение и награждение ценным подарком – артефактом с хорошими свойствами.

Talamari – wizard's guild (гильдия магов). Находится в восточной части города, налево от дворца. Возле входа вас встретит Sioned. Чтобы стать членом гильдии дайте ей монетку и получите кристаллический "пробник". Им нужно будет помахать возле любого портала и вернуть хозяйке. Квест второй ступени заключается в помахивании тем же кристаллом над осколком зеркала "Сияющего Пути" (Shining Path). Гильдия, как явствует из названия, занимается развитием магических способностей, особенно атакующих. Скиллы – Arcane Lore (basic skill) удешевляет стоимость атакующих магий, Identify (advanced) автоматически предоставляет полную информацию о предмете, Мапа Тар



(advanced) удваивает скорость восстановления магической энергии. Familiar - Griselda the Homunculus. Атакует противника магией, определяет скрытые свойства предметов, неплохо находит новые артефакты.

Iron Ring – warrior's guild (гильдия воинов). Расположена в восточной части города, за гильдией магов. Чтобы присоединиться к гильдии нужно дать одну монетку Celerian'у, одноногому fighter'у у входа. При вступлении в Iron Ring получаете кинжал и деревянный щит. Гильдия специализируется на силе, атаке, защите, короче - на рукопашной. Скиллы – Mighty Blow (basic) удваивает damage в рукопашной и позволяет взламывать сундуки и двери, Rapid Strike (advanced) учащает атаку, Marksmanship (advanced) улучшает использование дистанционного оружия. Familiar у воинов – Lig the golem. Великолепный боец и защитник. Самых сильных монстров рвет на куски почти мгновенно. Очень немногословен. Постоянно охотится, приносит пищу и помогает идентифицировать амуницию. Вступительный квест – уничтожить всех крыс в заброшенных доках (в лесах Глэдстоуна). Квест второй ступени – завоевать для гильдии новый мир. Услуга главе гильдии Chesara – вернуть детский деревянный меч из белой башни. В гильдии есть тренировочная площадка, где персонаж может набрать experience. Если вы не состоите в гильдии воинов, то за удовольствие придется платить 100 монет. Для своих – существенная скидка (всего-то 10 монет). Испытание Gauntlets проходится лишь единожды и приносит весьма много опыта. Лучше всего пройти его в самом начале. Тренировочные бои experience повышают меньше, зато не ограничивают количество попыток.

Order of the finch – cleric's guild (гильдия клериков). Находится справа от выхода из дворца. Специализируется на защитной магии, знании трав и "здоровом образе жизни". Скиллы – Spirit Lore (basic) удешевляет стоимость защитных заклинаний, Herb Lore (basic) позволяет клерику идентифицировать травы и другие компоненты снадобий, Holy Strike (advanced) удваивает наносимый нечисти вред, Restore Familiar (advanced) позволяет оживлять соратника. Familiar клериков – Goldy the Glitterfay. Умеет лечить, искать свитки и кувыркаться на радость нашему герою, правда, бойцовские ее умения, честно говоря, не впечатляют. Вступительное задание – принести "свиной гамбургер", квест второй ступени – принести образец новой травы (Blood Aloe можно найти в Underworld), услуга главе гильдии Joe – принести из вулканического мира Heart of Sunrise. Под гильдией находится пара алтарей для благословения тела и духа. Для членов гильдии услуга стоит 10 монет, для остальных –100.



Bacchanal – thieves guild (гильдия воров). Для вступления в эту гильдию достаточно просто найти ее. Есть, конечно, формальный квест типа "принеси-кинжал-но-не-плати-за-него", но он выполняется автоматически, без участия игрока. Проще всего найти воров можно так: на площади гильдии воинов разыщите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней, развернувшись влево. Увидите решетку, закрывающую колодец. Открывайте ее, приседайте и падайте вниз. Там вас встретит Dash, который откроет вам проход. Зафиксируйте положение двери (левый рычаг возле выхода). Теперь вы находитесь под Нижним Глэдстоуном. В северной части sewers и находится воровская гильдия. Скиллы – Pick Lock (basic) позволяет бесшумно вскрывать замки и двери, Steal (basic) умение воровать, Backstab (basic) - нанесение ударов с спину с удвоенным damage, Sniper (advanced) аналогичен marksmanship warrior'a, Death Strike (advanced) дает шанс уничтожить противника одним ударом. Квест второй ступени – украсть у городского стражника (он бродит возле дворца) бумаги с Королевским Помилованием (King's Pardon). Личная услуга мастеру гильдии – отомстить оркам за мародерство (орки пожирают добычу в лесах, недалеко от выхода из нижнего города). Familiar - Syruss the Shadow. Пожалуй, лучший спутник. Умеет воровать, вскрывать замки, атакует врагов на расстоянии, отравляет клинок оружия, делает вас невидимым... Дополнительно в гильдии есть магазинчик, скупающий практически все без разбора. То, что не удалось продать никому другому, тащите сюда – здесь купят.

В общем, как можно быстрее выбирайте гильдию и выполняйте первый квест (для этого придется быстренько сбегать в леса и вернуться), выбирайте familiar'a и начинайте исследование города. Рекомендую сразу пройти Gauntlets - это существенно повысит уровень. Разбивайте все бочки, стучитесь во все двери. Если дверь не открывается, ничего страшного – откроется позже. Осматривайте окна, балконы и подвалы. Часто секреты упрятаны за панелями в стенах. Загляните в колодец возле Order of the Finch. Там вы найдете начальное снаряжение – Long Sword, Ivory Chip, Iron Shield, Ring of Regeneration. В сундуках, которые находятся в потайных местах лежит большое количество различных магических штучек. В Нижнем Глэдстоуне есть пара магазинов, таверна и гостиница. Гостиничный номер – единственное место, где артефакты не исчезают. В таверне собралась компания отщепенцев, их можно зарубить (судя по всему, это не повлияет на ход игры) и собрать трофеи. Покончив с исследованием города (Верхнего и Нижнего), отправляйтесь в леса.

Gladstone Woods

Обойдите лес целиком и осмотрите все деревья с дуплами на предмет наличия тайников. Противников в лесу пока не много – дикие кабаны, да группа созданий под названием Lamplights. С ними вы расправитесь без особых проблем, а вот арсенальчик пополните существенно. Особенно если станете периодически просить спутника найти новый item.

Обойдя лес, двигайтесь по указателям в логово Draracle. Его вы не обнаружите, зато от орков узнаете, что ответы прорицателя совершенно не понятны. Обойдите Draracle's Lair. В большом зале вы встретитесь с Jakel – говорящим халатом, помощником Draracle. Поймайте его на обмане (он подделывает голос с помощью прибора на стене) и через портал выходите обратно в лес.

На данном этапе в лесах находится всего один портал. Он ведет в Volcanic Cave. Отправляйтесь туда. В вулкане, о чудо!, повстречайтесь с Draracle. Он попросит найти Golden Sigil, и с его помощью собрать разбитое зеркало Сияющего Пути. По дороге захватите всякую ерунду и Quick Silver, удивительно полезный ингредиент, но не тратьте его сразу. Скорее всего, у вас уже есть Mimic Stone. С его помощью сделайте копию "быстрого серебра" – больше оно нигде не попадется...

Теперь вам предстоит выбрать в какой мир идти. В лесах открылся еще один портал, ведущий в Frozen Wastes. Если вы не боец и не вор, проще будет именно здесь. В любом случае, предварительно загляните в город, продайте все ненужное, подзапаситесь магиями и амуницией. Очень рекомендую лук Gratebow Sift (покупается в Iron Ring) или Plasma Staff (его можно получить, забив в лесу городского дурачка Rix of TirQuall). Доспехи и амулеты лучше не покупать – деньги можно будет использовать более эффективно, тем более, что ничего



примечательного пока найти не удастся.

Volcanic Cave

В этом мире исключительно полезны магии холода и света. Вулкан лучше обходить по правилу "левой руки". В этом случае вы соберете все артефакты, и вам не придется носиться туда-обратно в поисках переключателей. Заслуживающие упоминания артефакты – камень кобры (в могильнике драконов) для воина и вулканический посох (недалеко от входа нужно стрельнуть в стену ниши чтобы допрыгнуть до секрета) для магов. Переключателями служат маленькие вулканчики с паром или с лавой. Их нужно бить мечом или расстреливать с дистанции. Вообще здесь придется мало думать, много прыгать и иногда сражаться. Все противники атакуют огнем с расстояния и очень чувствительны к холоду. Главный монстр – дракониха Morphera будет долго разглагольствовать на философские темы. Атаковать ее сами даже не пытайтесь – исчезнет в пламени, и потом возникнут проблемы. Morphera сама нападет, когда вы встретитесь с ней возле большого озера из лавы. Это единственная серьезная драка. Дело в том, что "знойная дама" полностью восстанавливается, попав в лаву. Поэтому сначала следует издалека отстрелить три вулканчика, питающие лавовое озеро, а уж затем разбираться с Morphera.

Победив, соберите золото на остывшем озере, а затем забирайте осколок. Вы будете сразу же перенесены к зеркалу в Draracle's Lair. После разговора с Jakel выходите в лес и двигайте дальше.

White Tower

В холодном мире живут снежные червяки (Ice Worm) и двуглавые саблезубы (Saber Tooth Cerberus Tiger), атакующие ядом. В тигриных логовах валяется большое количество артефактов. Среди них Platemale Breastplate. Осмотритесь и перемещайтесь в Белую Башню. Если вы член гильдии Iron Ring, встретившийся warrior предупредит о коварстве амазонок.

В Белой Башне королева амазонок Jacinda попросит помощи в битве против распоясавшихся огненных куриц (stark) и намекнет на расплату, хм... натурой. Для выполнения квеста нужно уничтожить насесты. Куры почему-то плюются огнем, и после уничтожения падают наземь уже в пропеченном виде. Пока будете гоняться за курицами и рушить их обиталища, не забывайте зажигать свечки искрами, осматривать сундуки и подбирать цветные кристаллы. Вообще, в Белой Башне есть ключевая последовательность цветов – синий, зеленый, красный, фиолетовый. Так, например, во втором зале нужно зажечь свечки в правых нишах, а затем отбуксировать их в левые ниши именно в таком цветовом порядке. Появится лестница в секретную залу, где вы сможете получить великолепный топор – Great Axe Blizzard. В следующей комнате нужно зажечь светильник перед цветным витражом и нажать осветившиеся кнопки в такой же последовательности. Открывшаяся дверь пригодится позже.

Покончив с курицами, вставьте цветные кристаллы в специальные места в стенах. Это откроет множество секретных проходов. Обойдите их, а затем следуйте в главный зал за "наградой". Ни в коем случае не заходите в дверь, на которую укажет Jacinda – проиграете сразу. За пренебрежение, продемонстрированное к прелестям варварок, их королева нападет на вас. Убив Jacinda, забирайте осколок зеркала. Снова попадете в пещеры дракона-прорицателя. Поговорите с Jakel, он заявит, что пещеры ремонтируются и отправит вас кружным путем. Ничего не остается, как только подчиниться. Заодно соберете немало артефактов и магий.

Долгожданное повышение

Выбравшись в лес, вы получите продвинутые скиллы – Fall, Long Jump и Climb. Очень полезная штука. Кстати, лес изменился. Теперь стало темнее, кое-где разлилась лава, повылезли монстры из других измерений и появились гигантские пауки. Пробивайтесь к городу.

В городе зайдите во дворец. Своего дядю-короля вы не обнаружите, зато получите от Luther'а великолепный меч - Thohan's Great Sword. Поговорите в тюрьме с Ruloi и узнайте о страшной опасности, нависшей над миром Глэдстоуна. Идите в гильдии, к которым вы принадлежите, и получайте квест второй ступени. Воровское задание выполняется прямо в городе. Нужно вернуться к дворцу и обворовать стражника (подойти к нему сзади и щелкнуть мышью). Украденный документ отнесите в гильдию. Для выполнения квестов других гильдий необходимо идти в Underworld.

Underworld

Если вы вор, то перед порталом вас встретит Dash и вручит ключ от часов. В ином случае ключ придется найти в одной из комнат на втором этаже. Он необходим для выполнения обязательного квеста. Также необходима бутылка с вином (можно найти в подвале) и ноты с музыкой (в одной из комнат). Чтобы получить осколок нужно завести часы в центральном холле, напоить вином (Use на фигуру) пьяное привидение и попросить его сыграть музыку по нотам на клавесине. Затем надо проследовать за танцующими парами. Откроется дверь, ведущая к лестнице. Поднимайтесь, заводите другие часы и бейтесь с хозяином дома – Scythe Demon. Выясните, что вашей души в этом мире нет и подбирайте осколок.

Остальные квесты не являются обязательными, но неплохо вознаг-



раждаются. Например, спасение призрака девушки от огня (нужно быстро добежать до лампы и вылить масло в припасенную заранее пустую склянку) при успешном завершении приносит Death Stroke Shield – самый достойный в игре щит. Приставление головы неприкаянному undead'у открывает проход в сокровищницу. Кроме того, в этом мире вы повстречаетесь с духом отца и найдете Blood Aloe – новую траву для выполнения второго квеста клериков.

Пройдя Underworld, возвращайтесь в город, получайте повышение, задания от глав гильдий, посещайте магазины. Личные услуги выполняются несложно. Пожалуй, это те немногие квесты, информация о которых в игре самодостаточна. Их следует выполнить до того, как вы двинетесь в следующий "межреальностный" поход, так как главы гильдий встречаются вам в последний раз...



Ruloi Home World

Этот мир показался нам самым сложным. Во-первых, приходится постоянно бегать по рекам из кислоты, во-вторых, населен мир летающими магами, которые больно кусаются плазменными зарядами. Магия на них действует слабо, а гоняться за ними по лабиринтам – надоедает ужасно. Тем более что Ruloi имеют неприятное свойство возрождаться в специальных Regeneration Device. Которые надлежит найти и разрушить. Кроме того, необходимо истребить стоящие в кислоте яйца. Для того, чтобы облегчить себе поиски устройств регенерации, рекомендую использовать Mind Cluster. Две энергетические стены отключаются с помощью Dreamshard (эти кристаллы можно найти на стенах).

Если во время боев с Ruloi Drone и Ruloi Warrior'ами вы не нашли "лапку", поищите ее в секретной нише возле кислотных проходов (там же лежит Great Sword Darkstorm). Уничтожив все яйца и Regeneration Device, отправляйтесь в один из залов, в которых пользовались отрезанной рукой Ruloi и вставайте в центр черного круга. Вас телепортирует к Ruloi Collective – главному монстру в этом мире. Забиваем все коллективы, прыгаем в кислоту и забираем очередной осколок.

Мир Глэдстоуна изменился до неузнаваемости. В лесах - лава, лед и кислота, в городе – полная разруха. Кругом хозяйничают монстры, стены разрушены, замок закрыт. Остается одно – идти в следующий мир.

Shattered desert

Портал в разрушенную пустыню находится недалеко от запасного выхода из Draracle Lair. Вокруг портала прыгает большое количество различной нечисти, в частности, Picadon. Последний неприятен тем, что заражает лучевой болезнью. Спасаться можно Soulmeat'ом или Lifestone. Обойдите пустыню, разыщите свинью-копилку с 100000 монет (здесь очень пригодится умение лазать по лианам), найдите полусумасшедшего "последнего человека", побеседуйте с ним и спускайтесь в шахту под землю. Здесь огромное число дверей (большинство не открывается), вентиляционных отверстий под потолком и несметное множество коробок и ящиков. Придется составлять из ящиков пирамиды и, прыгая по ним, добираться до вентиляционной системы. Думаю, не стоит обращать внимание на предупреждения и запросы пароля – все равно система безопасности будет активирована, а чем больше охранных устройств вы уничтожите по дороге к главному операционному залу, тем меньше препятствий будет на обратной дороге. Обязательно разыщите стену с оружейной панелью. Несколько раз прокрутив панель, обнаружите Boom Stick – самое мощное дистанционное оружие в игре. Оно игнорирует магическую или броневую защиту. Единственный минус – сильная отдача.

Найдите Mainframe, который достает глупыми разговорами, и уничтожьте его. Включится система аварийного питания. Чтобы добраться до нее, придется воспользоваться глазом (он лежит в одной из комнат в круглом операционном зале) для открывания двери. Будьте осторожны с Mainframe'ом – как только вы доберетесь до аварийной системы, вокруг появится огромное количество охранных пушек. Расправьтесь с ними и, удовлетворяя подсознательные садистские наклонности, в упор разнесите беззащитный Mainframe. От которого останется осколок зеркала, но, против обыкновения, телепортироваться к зеркалу на сей раз не удастся. Подлый Jakel подстережет в конце пути и завернет вас обратно, а тут еще, как на грех, пойдет отсчет времени до взрыва (не волнуйтесь, отпущенных пятнадцати минут вполне хватит, чтобы унести ноги). Делать нечего, придется совершить обратный переход пешим порядком.

Draracle's Lair

Прежде чем войти в тронный зал, потратьте 100000 для того, чтобы вскрыть тайник. В нем лежат все Древние магии и куча других артефактов. Зарядившись, идите к зеркалу.

Jakel покажет, наконец, свою истинную злобную сущность. Он заявит, что собирается еще раз разбить зеркало Сияющего Пути и наотрез откажется отдать вам волшебную печать. Мало того, он попробует склонить вас на свою сторону, но вы, как всякий честный-благородный спаситель миров с презрением отвергнете подобную гнусность. Результат переговоров банален – придется гоняться за супостатом, по пути отстреливая пачками Rift Hound'ов. Обязательно тыкайте в каждый встреченный портал мышью (Golden Sigil закроет эти последние трещины в ткани вселенной). Поднявшись наверх, спрыгните с подъемной лестницы в нишу и опустите лестницу с помощью ворота. Возвращайтесь и по той-самой лестнице проходите в огромный зал. На вас бросится толпа скелетов. Что с ними делать – предлагаю угадать с одного раза. Вновь (теперь уже в последний раз) появится Jakel. Произведите с ним финальную беседу (мечом его, мечом) и забирайте вожделенную печать.

Все. Остается хлопнуть печатью по собранному зеркалу и слиться со своей потерянной душой. Мир вновь спасен, все радуются и смеются.

Гусев Денис

Sun Tsu's
The Ancient Art of War

Жанр: *Realtime Wargame*
Разработчик:*Broderbund/Everyware*
Год: *1984*

Игры рождаются и умирают. И всеми любимые хиты, и невзрачные неудачники рано или поздно предаются забвению и начинают обрастать на полке пылью. Это естественно. Но иногда полезно вспомнить и очень старые игры, каких дюжина могла уместиться на одной дискете. Впрочем, The Ancient Art of War весит три сотни килобайт и не принадлежит классу маленьких игр. Название этой стратегии можно перевести, как "Древнее искусство ведения войны", и она может считаться прародителем популярных стратегий в реальном времени.

Великие воители древности

Чудесный пожелтевший свиток раскрывает перед игроком целые исторические эпохи. Выбор сценариев впечатляет: победы Цезаря в гражданской войне, затяжные междоусобные китайские разборки или кровопролитные походы Чингиз-хана, партизанская деятельность Робин Гуда и набеги воинственных Апачей. Правда, разнообразие это существует лишь на словах, даже если выбрать сражение времен Наполеона, изменятся только расположение и численность войск на карте.

Эта игра больше напоминает учебное пособие: в каждом сценарии, прежде всего, нужно найти стратегическое решение. Перед вами предстанут некогда грозные вожди и великие полководцы, среди которых есть даже Crazy Ivan, единственное достоинство которого - это чувство юмора. Жаль, что Суворова разработчики не знали. Выбрав героя, извольте выслушать наставление самого Sun Tsu. И хотя афоризмы сегодня звучат несколько абстрактно, все же интересно послушать старинные китайские истины в качестве компенсации примитивной графики.

Простота не грех

Условия победы бесхитростны - надо либо физически уничтожить противника, либо захватить все его флаги. В распоряжении игрока имеется три типа воинов: варвары, рыцари и лучники. Варвары - основная боевая сила, "пушечное мясо". Быстрые и выносливые, но безоружные, они способны легко перебить лучников, хотя имеют обыкновение убегать с поля боя, если терпят большие потери. Рыцари - благородные воины, в честном бою без труда разгромят варваров, но обычно в сценариях их мало. Лучники обладают высокой скорострельностью, но очень уязвимы в ближнем бою.

На стратегической карте среди лесов, холмов и рек бодро стоят черные и белые человечки. Черные - враги, сразу же начинают перемещаться и грозят захватить флаг. Белыми немедленно нужно начинать командовать, ибо промедление смерти подобно. Каждому отряду можно задать точку на карте, к которой он начнет двигаться по пересеченной местности и благополучно придет, если не столкнется с врагом или заблудится. К сожалению, лучше всего войска перемещаются по прямой. Если так случится, что армия столкнется с неприятелем, то это значит, что сейчас начнется бой, в котором вы сможете принять непосредственное участие, отдавая приказы в тактическом экране. Тогда в стройных рядах воинов будет различим каждый солдат. А можно и пустить все на самотек и дожидаться момента, когда белая и черная фигурки замерцают, и компьютер сообщит результат битвы.

Можно объединять и дробить отряды, но нельзя запихнуть в одну группу более 14 человек. О каждом юните доступна информация о запасах еды, состоянии бойцов и боевом порядке.

Игра подчас более реалистична, чем ее современные аналоги. Армия нуждается в продовольствии и отдыхе, солдаты вовсе не киборги и питаться исключительно духовной пищей не могут! Так, после длительного перехода, значительно превосходящая противника, но голодная армия может не только просто погибнуть при штурме крепости, но и пытаться бежать при первых же стрелах, пущенных защитниками твердыни. Продовольствие легко пополнить в ничейных деревнях, которыми изобилует местность. Поселения лучше сразу беспрепятственно занять, если, конечно, этого уже не сделал противник.

Надо сказать, что в игре можно задать степень агрессивности окружающей среды, то есть леса вполне могут стать труднопроходимыми, реки - бурными и опасными, да так, что можно недосчитаться большей части отряда, рискнувшего через них переправиться.

Наука побеждать

Очень важно выбрать боевой порядок для каждого отряда. Если вражеские пехотинцы доберутся до стрелков, то мгновенно их перережут. Чтобы спасти беззащитных, можно расположить лучников под прикрытием варваров, а рыцарей использовать как основную силу для контратаки.

В реальном времени игрок управляет только войсками на стратегической карте. Как только завязался бой, можно в деталях посмотреть его, но управлять разрешено лишь очередностью вступления в сечу. Некоторые простейшие маневры тоже доступны, но приказы отдаются исключительно классу воинов, то есть сразу всем ожидающим команды варварам



или рыцарям.

Если на карте есть крепости, то можно сделать так, что они начнут постепенно поставлять пополнение, и тогда владение укреплением станет жизненно важным. В осажденную твердыню разрешено проникнуть и перебить гарнизон только тогда, когда будут перебиты все лучники на стенах. К сожалению, каких-либо осадных орудий не предусмотрено.

На тактическом экране враг совсем не хочет ждать, пока будут отданы приказы каждому типу воинов. Поэтому лучше еще до начала сражения продумать тактические приемы. Например, защищая крепость, необходимо отвести со стен варваров и рыцарей, иначе они погибнут зря, стрелять-то все равно не могут.

* * *

Классика не ржавеет. Даже сейчас, на фоне стратегических достижений Myth 2: Soulblighter и Close Combat 3: The Russian Front "Древнее искусство войны" смотрится совсем не бедным родственником. Жаль только, что для того, чтобы в нее поиграть, нужна уже просто раритетная техника или грамотно написанный "машинный тормоз".

Sopwith

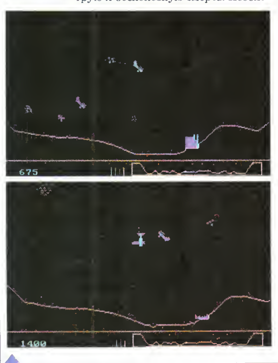
Гусев Денис

Жанр: *двухмерный авиасимулятор*
Разработчик: *BMB Compuscience*
Год: *1981*

Sopwith - старинный двухмерный аркадный авиасимулятор. "Маленький самолетик с видом сбоку" - так, вероятно, вспомнят любители летать эту простейшую древнюю игру, в которой совсем непросто выиграть.

И вечный бой, покой нам только снится

Взлетно-посадочная полоса, крохотный синий "кукурузник" полностью готов к воздушному бою - полный бак горючего, боекомплект смертоносных бомб и патронов для пулемета. Враг не дремлет и очень скоро пошлет зловеще красный истребитель, чтобы разнести в клочья бесценную цистерну с топливом, здание базы и единственный танк. Если игрок еще не взлетел, то встретит быструю и бесполезную смерть. Необходимо раз и навсегда разрешить противостояние синих и красных.



Основная цель игры - поразить все вражеские объекты, используя ограниченное количество самолетов. Красные настолько агрессивны, что новичку невозможно приспособиться к управлению героическим бипланом в боевых условиях. Для этого есть учебный вариант игры, когда можно научится особенностям полета, стрельбе и бомбометанию. Этот режим отличается только тем, что у красных нет самолетов, и, следовательно, они не имеют возможности защищаться.

К сожалению, управление игры очень своеобразно, привыкнуть к нему непросто, а ведь, чтобы летать уверенно, необходимо интуитивно чувствовать машину.

В игре принята простая физическая модель поведения самолета. Если не набрать достаточной скорости на взлете и резко "потянуть штурвал на себя", то чуда не случится - неминуемое падение уменьшит шансы завершить единственную миссию. В "пике" самолет ускорнется, а при наборе высоты летит медленнее. Попытка превысить "потолок" увенчается потерей управления на короткое время. Бомбардировка без расчета бессмысленна, наши авиабомбы вовсе не самонаводящиеся, при неосторожной атаке можно ухитриться себя же и подорвать.

AI компьютерных противников удивительно высок. Даже выполняя сложные "мертвые петли" близко от земли, с большим трудом удается заставить надоедливый красный самолетик ткнуться носом в гору. Подстрелить его очень сложно, так как враг сразу же заходит в хвост; стоит на секунду отвлечься, как придется лицезреть струйку дыма из неумолимо падающего родного бомбардировщика. Еще печальнее, наверное, осознавать, что компьютер располагает бесконечным количеством самоотверженных камикадзе, которые будут без конца взлетать с трех аэродромов, чтобы мешать игроку что-либо расстрелять или разбомбить. Поэтому Sopwith - это вечный воздушный бой.

Хроника пикирующего бомбардировщика

Уставившись на экран радара, где красными точками обозначены "кукурузники" врага, необходимо хладнокровно и четко взлететь, не врубившись в мирно пасущуюся корову и устремиться в неуютное черное небо. В полном одиночестве лететь придется какие-то считанные секунды.

Даже пытаясь оторваться от севшего на хвост истребителя, нужно помнить о главной задаче - уничтожении наземных объектов. Сразу станет ясно, что лететь по прямой смертельно опасно. Лучшая тактика здесь - зигзагообразное движение при постоянном наблюдении за врагом. Выполняя петли, можно резко сменить направление, при этом компьютер может потерять ориентацию. В лобовой атаке вблизи от земли можно круто взять вниз, тогда противник попытается развернуться и, возможно, погибнет.

Все игровое пространство разделено на сферы "интересов" трех вражеских аэродромов, преследующие вас истребители редко залетают в чужую зону. А на стыке зон, где иногда получается сталкивать двух преследователей лоб в лоб, лучше не задерживаться, так как самолеты, взрываясь, далеко разбрасывают осколки.

Любое здание при попадании бомбы или короткой очереди из пулемета взрывается, близко подлетать к нему опасно. А бак с топливом разнесет ошметки вообще на весь экран. Легче всего поражать цели, пикируя на них и, в последний момент, сбрасывая бомбу; также хорошо издалека

точно дать очередь из пулемета. Иногда, если хорошо рассчитать траекторию, можно бомбой подбить истребитель.

В игре присутствуют символически нарисованные птички - злейшие враги винтокрылых машин. Птички сбиваются в стаи и летают на большой высоте. Попадание пернатых в мотор означает гибель и летчика и крылатой живности. Если же садануть по стае из пулемета, то птицы разлетятся, после чего компьютерные самолеты начнут падать один за другим - пролететь сквозь десятки движущихся препятствий очень сложно. А уж взлететь в кишащее птичками небо сможет только ас.

Редкому самолету суждено дожить до момента, когда кончается горючее, после чего бомбардировщик устремляется в свободном падении к земле. А вот боекомплект заканчивается достаточно быстро, поэтому не рекомендуется вести стрельбу "от живота веером".

А когда все враги повержены и можно праздновать славную победу, ваш бомбардировщик торжественно улетает вглубь экрана. Следующий уровень сложности игры будет отличаться от первого только тем, что здания начнут стрелять из зениток и не будут легко уязвимы, кроме того, заметно возрастет скорость.

Sopwith жив

CGA графика не мешает игре быть захватывающей и сегодня. Sopwith все еще не списан, для него существуют редакторы уровней и много других утилит. К сожалению, Sopwith не нашел достойного логического продолжения и развития, великолепный gameplay конфликтует с некоторым однообразием, которое портит эту замечательную игру. Вышедший гораздо позже Triplane, предлагая симпатичную VGA графику, совсем не годился для одиночных миссий, хотя и перенял многие хорошие стороны Sopwith. Может быть, когда-нибудь и выйдет настоящий Sopwith 2, всдь появляются же подобия древних Paratroopers. А пока остается ждать, изредка играя в старый добрый "маленький самолетик с видом сбоку".



Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender

Александр Лашин

Жанр: *Adventure*
Издатель/Разработчик: *Microprose*
Год: *1992*

Сия великолепная адвенчура вышла в далеком 1992-м году, но до сих пор не потеряла и иоты своей интересности и оригинальности. Так что, если вы ее не видели, настоятельно рекомендую найти и поиграть. Очень, очень увлекательное занятие.

Главный герой игры - Рекс Небьюла – мужичок (до поры), занимающийся поиском различных предметов на отдаленных планетах. И вот однажды он берется за очередное задание – надо добыть ценную вазу, которая находится на какой-то планете. Вознаграждение гарантируется. Да только вот незадача: в результате войны полов все мужское население уничтожено (впрочем, впоследствии вы найдете одного уцелевшего металлиста). Вот до чего доводят эмансипация и феминизм. Для продолжения жизни используется аппарат по изменению пола. Перед посадкой некие воинственные феминистки сбивают космический корабль Рекса, который падает в воду.

И начинаются приключения. Такая вот у игры предыстория.

А как же сама игра? А очень здорово. Во-первых, присутствует великолепный юмор. Во-вторых, все головоломки довольно логичны, к тому же есть выбор уровня сложности (как в Curse Of Monkey Island). Позволю дать вам совет: играйте на самом сложном, именно в этом случае игра раскрывается полностью. Если не ошибаюсь, в игре имеется всего один случай необратимости ваших действий. Этот случай, правда, имеет место в самом конце игры, когда... Впрочем, не буду спойлерничать :). Третьим достоинством игры выступает интерфейс от Microprose, когда помимо довольно большого количества основных действий с каждым предметом можно сделать что-нибудь особенное (например, бутерброд можно "съесть", что логично, ведь не "использовать" же его на себя). Такие моменты придают игре реализм и исключают возможность решения задач простым перебором. И, наконец, графика. Она не просто отличная, она великолепная. Даже сейчас она смотрится очень даже ничего, а тогда... Движения реалистичны, если Рекс плывет, то это выглядит как плавание, а не как висение в воздухе на невидимых веревках.

Поверьте, эту игру можно хвалить еще долго, но основной смысл уже должен быть ясен. Если кто по каким-либо причинам не успел поиграть в Rex Nebular, – спешите наверстать упущенное. Поверьте, вы не пожалеете.







Cheats

Baldur's Gate

Откройте любой текстовой редактор (например, Notepad) и загрузите в него файл Baldur.ini, который находится в том каталоге, куда вы проинсталлировали игру. Добавьте линию Cheats=1 в разделе [Game Options], сохраните файл и запустите игру.

Запустив программу, нажмите Ctrl-Tab чтобы вывести консоль в которой вам предстоит набирать читы. Наберите коды, таким образом, как они написаны ниже, и нажимайте после каждого кода Enter.

Cheats:Midas(); - получить 500 золотых

Cheats:CriticalItems(); - получить все предметы, необходимые для выполнения главного квеста

Cheats:DrizztDefends(); - появление дружелюбного Drizzt

Cheats:DrizztAttacks(); - появление враждебного Drizzt

Cheats:TheGreatGonzo(); - появление десяти дружелюбных цыплят-берсерков.

Cheats:CowKill(); - создается заклинание Cow Kill, если поблизости находится свободная корова

Cheats:ExploreArea(); - открывается вся карта

Cheats:FirstAid(); - в инвентори добавляется Scroll Of Stone To Flesh, 5 Potions Of Healing и 5 Antidotes

CLUAConsole:SetCurrentXP("[число]") - устанавливает количество experience points у всех членов партии, указанное вами в квадратных скобках

CLUAConsole:EnableCheatKeys() - включает "читерские клавиши"

CLUAConsole:CreateCreature("[имя создания]") - появляется создание или NPC, указанное вами в квадратных скобках

CLUAConsole:CreateItem("[имя предмета]") - создает предмет, указанный вами в квадратных скобках

Список "читерских клавиш"

Для того, что бы ими воспользоваться, необходимо ввести код "CLUAConsole:EnableCheatKeys()".

[Ctrl] + B - просмотреть финальную видео вставку

[Ctrl] + S - выбор видео вставки

[Ctrl] + A - просмотр выбранной видео вставки

[Ctrl] + D - просмотреть игровую статистику

Имена монстров или NPS

Размер имени, вводимого в "CLUAConsole:CreateCreature("[name]")" не должно превышать шесть символов. Если же оно больше, то пишутся первые шесть символов. Перед экспериментами с созданием NPS и монстров лучше сохранитесь - игра может зависнуть.

Примеры создания монстров и NPS

Gibberling
CLUAConsole:CreateCreature("Ray")
Khalid
CLUAConsole:CreateCreature("Khalid")
Jaheira
CLUAConsole:CreateCreature("Jaheir")
Noober
CLUAConsole:CreateCreature("Noober")
Rufie
CLUAConsole:CreateCreature("Rufie")
Flaming Fist Mercenary
CLUAConsole:CreateCreature("Flame")
Angelo
CLUAConsole:CreateCreature("Angelo")
Guard
CLUAConsole:CreateCreature("Guard")
Ogre Mage
CLUAConsole:CreateCreature("Droth")
Flaming Fist wizard
CLUAConsole:CreateCreature("Flamwiz")
Dilos
CLUAConsole:CreateCreature("Flma13")
Drizzt
CLUAConsole:CreateCreature("Drizzt")
Elminster
CLUAConsole:CreateCreature("Elmins")

Список имен предметов:

Для примера:
"CLUAConsole:CreateItem("AMUL01")" создает Necklace of Missiles.

+1 CHR manual	BOOK07
+1 CON manual	BOOK03
+1 DEX manual	BOOK05
+1 INT manual	BOOK06
+1 STR manual	BOOK04
+1 WIS manual	BOOK08
Acid Arrow	AROW04
Agannazar's Scorcher	SCRL1B
Agni Mani Necklace	AMUL06
Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)	AMUL16
Amulet of Protection +1	AMUL14
Andar Gem	MISC22
Angel Skin Ring	RING16
Animate Dead	SCRL2D
Ankheg Plate Mail	PLAT06
Ankheg Shell	MISC12
Antidote	POTN20
Antidote	POTN32
Aquamarine Gem	MISC33
Armor	SCRL67
Arrow	AROW01
Arrow +1	AROW02
Arrow +2	AROW11
Arrow +2	AROW1A
Arrow of Biting	AROW05
Arrow of Detonation	AROW06
Arrow of Fire	AROW08
Arrow of Ice	AROW09
Arrow of Piercing	AROW10
Arrow of Slaying	AROW03
Arrow or Dispelling	AROW07
Bandit Scalp	MISC86
Bastard Sword	SW1H01
Bastard Sword +1	SW1H02
Bastard Sword +1, Shapeshifters	SW1H03
Battle Axe	AX1H01
Battle Axe +1	AX1H02
Battle Axe +2	AX1H03
Black Opal	MISC38
Blindness	SCRL71
Bloodstone Amulet	AMUL13
Bloodstone Gem	MISC20
Bloodstone Ring	RING15
Bluestone Necklace	AMUL05
Blur	SCRL85
Bolt	BOLT01
Bolt +1	BOLT02
Bolt +2	BOLT06
Bolt of Biting	BOLT04
Bolt of Lightning	BOLT03
Bolt of Polymorphing	BOLT05
Boo	MISC84
Boots of Avoidance	BOOT04
Boots of Grounding	BOOT05
Boots of Speed	BOOT01
Boots of Stealth	BOOT02
Boots of the North	BOOT03
Bottle of Wine	MISC61
Bowl of Water Elemental Control	MISC53
Bracers	BRAC05
Bracers of Archery	BRAC04
Bracers of Defense AC 6	BRAC03
Bracers of Defense AC 7	BRAC02
Bracers of Defense AC 8	BRAC01
Broken Armor	MISC58
Broken Miscellaneous	MISC59
Broken Shield	MISC57
Broken Weapon	MISC56
Buckler	SHLD08
Buckler	SHLD09
Buckler	SHLD10
Bullet	BULL01
Bullet +1	BULL02
Bullet +2	BULL03
Burning Hands	SCRL68
Chainmail	CHAN01
Chainmail +1	CHAN02
Chainmail +2	CHAN03
Charm Person	SCRL69
Chew Toy	MISC63
Child's Body	MISC54
Chill Touch	SCRL82
Chromatic Orb	SCRL83
Chrysoberyl Gem	MISC30
Clairvoyance	SCRL1D
Cloak of Balduran	CLCK05
Cloak of Displacement	CLCK03
Cloak of Non-Detection	CLCK06
Cloak of Protection +1	CLCK01
Cloak of Protection +2	CLCK02
Cloak of the Wolf	CLCK04
Cloudkill	SCRL2E
Club	BLUN01
Color Spray	SCRL70
Composite Long Bow	BOW01
Composite Long Bow +1	BOW02
Cone of Cold	SCRL2F
Confusion	SCRL1U
Contaminated Iron	MISC87
Cure Critical Wounds	SCRL61
Cure Serious Wounds	SCRL56
Cursed Scroll of Stupidity	SCRL18
Cursed Scroll of Weakness	SCRL10
Dagger	DAGG01
Dagger +1	DAGG02
Dagger +2	DAGG03
Dagger +2, Longtooth	DAGG04
Dart	DART01
Dart +1	DART02
Dart of Stunning	DART03
Dart of Wounding	DART04
Dead Cat	MISC62
Delorna's Statue	MISC70
Detect Evil	SCRL86
Detect Invisibility	SCRL87
Diamond	MISC42
Dimension Door	SCRL1V
Dire Charm	SCRL1S
Dispel Magic	SCRL1E
Duke Eltan's Body	MISC55
Eagle Bow	BOW08
Elixir of Health	POTN17
Emerald	MISC43
Female Body	MISC79
Fire Agate Gem	MISC16
Fire Opal Ring	RING18
Fireball	SCRL1G
Flail	BLUN02
Flail +1	BLUN03
Flame Arrow	SCRL1F
Flame Strike	SCRL62

Flamedance Ring	RING17
Free Action	SCRL58
Friends	SCRL72
Full Plate Mail	PLAT04
Full Plate Mail +1	PLAT05
Garnet Gem	MISC34
Gauntlets of Dexterity	BRAC07
Gauntlets of Fumbling	BRAC08
Gauntlets of Ogre Power	BRAC06
Gauntlets of Weapon Expertise	BRAC10
Gauntlets of Weapon Skill	BRAC09
Ghost Armor	SCRL1T
Ghoul Touch	SCRL1C
Girdle	BELT01
Girdle of Bluntness	BELT03
Girdle of Piercing	BELT04
Girdle of Sex Change	BELT05
Gold Necklace	AMUL10
Gold Piece	MISC07
Gold Ring	RING10
Golden Girdle	BELT02
Golden Pantaloons	MISC47
Grease	SCRL66
Greenstone Ring	RING14
Halberd	HALB01
Halberd +1	HALB02
Halberd +2	HALB03
Haste	SCRL1H
Heavy Crossbow	XBOW01
Heavy Crossbow +1	XBOW02
Heavy Crossbow of Accuracy	XBOW03
Helm of Balduran	HELM07
Helm of Charm Protection	HELM06
Helm of Defense	HELM04
Helm of Glory	HELM03
Helm of Infravision	HELM05
Helm of Opposite Alignment	HELM02
Helmet	HELM01
Helshara's Artifact Fragment	MISC69
Hold Person	SCRL1I
Horn Coral Gem	MISC35
Horror	SCRL89
Identify	SCRL75
Idol	MISC48
Improved Invisibility	SCRL1Y
Infravision	SCRL76
Invisibility	SCRL90
Iol Gem	MISC26
Jade Ring	RING13
Jasper Gem	MISC23
Key to River Plug	MISC83
Kings Tears	MISC44
Knock	SCRL91
Know Alignment	SCRL92
Laeral's Tear Necklace (3000 gp)	AMUL12
Large Shield	SHLD05
Large Shield	SHLD15
Large Shield	SHLD16
Large Shield +1	SHLD06
Large Shield +1, +4 vs Missiles	SHLD07
Larloch's Minor Drain	SCRL84
Leather Armor	LEAT01
Leather Armor +1	LEAT02
Leather Armor +2	LEAT03
Letter	SCRL2I
Letter	SCRL2J
Letter	SCRL3D
Light Crossbow	XBOW04
Light Crossbow +1	XBOW05
Light Crossbow of Speed	XBOW06
Lightning Bolt	SCRL1K
Lock of Nymph's Hair	MISC51
Long Bow	BOW03
Long Bow +1	BOW04
Long Bow of Marksmanship	BOW07
Long Sword	SW1H04
Long Sword +1	SW1H05
Long Sword +2	SW1H06
Luck	SCRL93
Lynx Eye Gem	MISC17
Mace	BLUN04
Mace +1	BLUN05
Magic Missile	SCRL77
Magical Book	BOOK01
Male Body	MISC80
Medium Shield	SHLD03
Medium Shield	SHLD13
Medium Shield	SHLD14
Medium Shield +1	SHLD04
Melf's Acid Arrow	SCRL95
Melicamp the Chicken	MISC49
Minor Globe of Invulnerability	SCRL1Z
Mirror Image	SCRL96
Mithril Chain Mail +4	CHAN06
Monster Summoning I	SCRL1L
Monster Summoning II	SCRL2A
Monster Summoning III	SCRL2G
Moonbar Gem	MISC40
Moonblade	SW1H13
Moonstone Gem	MISC27
Morning Star	BLUN06
Morning Star +1	BLUN07
Mulahey's Holy Symbol	MISC85
Necklace	AMUL02
Necklace of Missiles	AMUL01
Neutralize Poison	SCRL59
Non-Detection	SCRL1M
Normal Book	BOOK09
Nymph Cloak	CLCK07
Oil of Firey Burning	POTN13
Oil of Speed	POTN14
Oil of Speed	POTN23
Onyx Ring	RING12
Pearl	MISC36
Pearl Necklace	AMUL11
Plate Mail +1	PLAT02
Plate Mail Armor	PLAT01
Potion of Absorption	POTN18
Potion of Agility	POTN19
Potion of Clarity	POTN21
Potion of Cloud Giant Strength	POTN06
Potion of Cold Resistance	POTN22
Potion of Defense	POTN24
Potion of Explosions	POTN26
Potion of Fire Giant Strength	POTN05
Potion of Fire Resistance	POTN02
Potion of Firebreath	POTN27
Potion of Fortitude	POTN28
Potion of Freedom	POTN45
Potion of Frost Giant Strength	POTN04
Potion of Genius	POTN29
Potion of Healing	POTN08
Potion of Healing	POTN25
Potion of Heroism	POTN09
Potion of Hill Giant Strength	POTN03
Potion of Infravision	POTN30
Potion of Insight	POTN43
Potion of Insulation	POTN31
Potion of Invisibility	POTN10
Potion of Invulnerability	POTN11
Potion of Invulnerability	POTN40
Potion of Magic Blocking	POTN33
Potion of Magic Protection	POTN34
Potion of Magic Shielding	POTN35
Potion of Master Thievery	POTN36
Potion of Mind Focusing	POTN37
Potion of Mirrored Eyes	POTN38
Potion of Perception	POTN39
Potion of Power	POTN41
Potion of Regeneration	POTN42
Potion of Stone Form	POTN46
Potion of Stone Giant Strength	POTN12
Potion of Storm Giant Strength	POTN07
Potion of Strength	POTN44
Protection from Acid	SCRL03
Protection from Cold	SCRL04
Protection from Electricity	SCRL05
Protection from Evil	SCRL78
Protection from Fire	SCRL06
Protection from Magic	SCRL07
Protection from Normal Missiles	SCRL1N
Protection from Petrification	SCRL15
Protection from Petrification	SCRL73
Protection from Poison	SCRL08
Protection from Undead	SCRL09
Quarterstaff	STAF01
Quarterstaff +1	STAF02
Rabbit's Foot	MISC88
Rainbow Obsidian Necklace	AMUL07
Raise Dead	SCRL63
Red Potion	POTN15
Resist Fear	SCRL94
Ring	RING01
Ring of Animal Friendship	RING03
Ring of Clumsiness	RING04
Ring of Energy	RING20
Ring of Fire Resistance	RING02
Ring of Folly	RING23
Ring of Free Action	RING09
Ring of Holiness	RING22
Ring of Infravision	RING21
Ring of Invisibility	RING05
Ring of Protection +1	RING06
Ring of Protection +2	RING07
Ring of Wizardry	RING08
Rogue Stone	MISC45
Ruby Ring	RING19
Samuel	MISC13
Scimitar +3, Frostbrand	SW1H15
Shadow Armor	LEAT08
Shadow Door	SCRL2H
Shandon Gem	MISC32
Shield	SCRL79
Shield Amulet	AMUL15
Shocking Grasp	SCRL80
Short Bow	BOW05
Short Bow +1	BOW06
Short Sword	SW1H07
Short Sword +1	SW1H08
Short Sword +2	SW1H09
Short Sword of Backstabbing	SW1H10
Silver Necklace	AMUL09
Silver Ring	RING11
Skull	MISC50
Skull Trap	SCRL1P
Skydrop Gem	MISC21
Sleep	SCRL81
Sling	SLNG01
Sling +1	SLNG02
Slow	SCRL1O
Small Shield	SHLD01
Small Shield	SHLD11
Small Shield	SHLD12
Small Shield +1	SHLD02
Spear	SPER01
Spear +1	SPER02
Spear +3, Backbiter	SPER03
Spell Book	BOOK02
Spell Scroll	SCRL02
Sphene Gem	MISC37
Spider Body	MISC60
Spider's Bane	SW2H06
Splint Mail	CHAN04
Splint Mail +1	CHAN05
Star Diopside Gem	MISC31
Star Saphire	MISC41
Stinking Cloud	SCRL97
Strength	SCRL98
Studded Leather Armor	LEAT04
Studded Leather Armor +1	LEAT05
Studded Leather Armor +2	LEAT07

Studded Leather Armor +2, missile attraction	LEAT06
Studded Necklace with Zios Gems	AMUL04
Sunstone Gem	MISC18
Tchazar Gem	MISC24
Telescope	MISC64
The Candle	MISC74
The Claw of Kazgaroth	MISC72
The Horn of Kazgaroth	MISC73
Throwing Axe	AX1H04
Throwing Axe +2	AX1H05
Throwing Dagger	DAGG05
Tiger Cowrie Shell Necklace	AMUL08
Turquoise Gem	MISC19
Two Handed Sword	SW2H01
Two Handed Sword +1	SW2H02
Two Handed Sword, Berserking	SW2H03
Vampiric Touch	SCRL1Q
Violet Potion	POTN16
Wand of Fear	WAND02
Wand of Fire	WAND05
Wand of Frost	WAND06
Wand of Lightning	WAND07
Wand of Magic Missiles	WAND03
Wand of Monster Summoning	WAND10
Wand of Paralyzation	WAND04
Wand of Polymorphing	WAND09
Wand of Sleep	WAND08
Wand of the Heavens	WAND11
War Hammer	HAMM01
War Hammer +1	HAMM02
War hammer +2	HAMM03
Water Opal	MISC39
Waterstar Gem	MISC28
Web	SCRL99
Winter Wolf Pelt	MISC01
Wraith Form	SCRL1R
Wyvern Head	MISC52
Ziose Gem	MISC29
Zircon Gem	MISC25

список предметов из "***Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast***"

Greenstone Amulet	AMUL17
Dwarven Rune Wardstone	MISC2M
Lock of hair from Kirindale	MISC2O
Wardstone Forgery	MISC2I
Staff-Mace	STAF06
Staff-Spear +2	STAF07
Quarterstaff +3	STAF08
Mental Domination	SCRL5A
Defensive Harmony	SCRL5B
Protection from Lightening	SCRL5C
Protection from Evil 10' Radius	SCRL5D
Champion's Strength	SCRL5E
Chaotic Commands	SCRL5F
Remove Curse	SCRL5G
Emotion	SCRL5H
Greater Malaison	SCRL5I
Anderis Journal	SCRL5R
Dezekiel's Scroll	SCRL5S
Bracers of Binding (cursed item)	BRAC11
Cloak of the Shield	CLCK20
Holy cloak	CLCK21
Shandalar's cloak	CLCK22
Silver dagger - Werebane	DAGG09
Soultaker Dagger	DAGG10
Warhammer +1, +4 vs giant humanoids	HAMM04
Leather armor +3	LEAT09
Hide armor	LEAT10
Bottle of wine	MISC1A
Butter knife of Balduran	MISC1B
Sea Charts	MISC1C
Doppleganger's Wardstone	MISC2A
Level 1 exit Wardstone	MISC2B
Islanne Wardstone	MISC2C
Kiel Wardstone	MISC2D
Fuernebol Wardstone	MISC2E
Teleportation Wardstone	MISC2F
Level 2 exit Wardstone	MISC2G
Shandalar's Wardstone	MISC2H
Wardstone of forgery	MISC2J
Compass Wardstone	MISC2K
Bone Wardstone	MISC2L
Dwarven's Rune Wardstone	MISC2N
Greagan's Harp	MISC2P
Grapes	MISC91
Switch for engine	MISC92
Odd looking key	MISC93
Mallet head	MISC94
Mallet handle	MISC95
Peladon	MISC96
De'Tranion's Baalor ale	MISC97
Durlag's goblet	MISC98
Plate mail armor (cursed item..belt icon)	MISC99
Plate Mail +3	PLAT08
Oliluke's resilient sphere	SCRL5J
Spirit armor	SCRL5K
Polymorph Other	SCRL5L
Polymorph Self	SCRL5M
Domination	SCRL5N
Hold Monster	SCRL5O
Chaos	SCRL5P
Feeblemind	SCRL5Q
Staff of Striking	STAF05
Sword of Balduran	SW1H18
The Vampire's revenge (cursed item)	SW1H19
Scimitar	SW1H20
Short sword	SW1H21
Scimitar +1	SW1H22
Scimitar +2	SW1H23
Long Sword +1, Flame Tongue	SW1H24
Two-Handed sword +3	SW2H07
Two-Handed sword +2	SW2H08

Cybermercs

Во время игры, нажмите "*Alt+F12*" и наберите "*wlrnwhdakf*" или "*doomsday*" для включения режима кодов. Если вы все сделали правильно, то должно появиться сообщение "*Cheatcode Enable*". Опять жмите *Alt+F12* и вводите один из нижеприведенных читов.

invulnerable on - включение неуязвимости
invulnerable off - отключение неуязвимости
onekill on - включение убийства с одного удара
onekill off - выключение убийства с одного удара
time off - выключение отсчета времени
time on - включение отсчета времени
money [1 - 999] - дополнительные деньги
hit [1 - 999] - изменение показателя "damage strength" персонажа
str [1 - 999] - изменение показателя "strength" персонажа
int [1 - 999] - изменение показателя "intelligence" персонажа
dex [1 - 999] - изменение показателя "dexterity" персонажа

Delta Force

Коды необходимо набирать в консоли (клавиша "`")
iwillsurvive - режим бога
raindropskeepfallinonmyhead - возможность вызвать 5 раз артиллерию
takeittothelimit - бесконечные боеприпасы
closetoyou - невидимость

Drakan DEMO

Нажмите "talk" клавишу (изначально привязана к клавише "\"), затем введите код и жмите Enter.

sanctuary - режим бога
smeghead - восстановление здоровья
debug on - включение режима отладки программы
debug off - выключение режима отладки программы

F-22 Air Dominance Fighter

Ctrl+Alt+Shift+Home - неуязвимость
Ctrl+Alt+Shift+Insert - пополнение запасов горючего и боеприпасов

Jagged Alliance 2

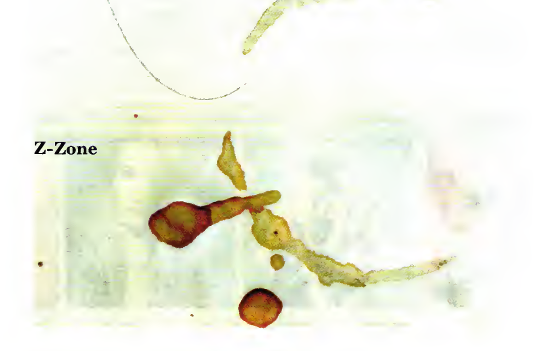
Включение режима кодов: На тактическом экране нажмите **CTRL + IGUANA** (напечатайте **IGUANA** при нажатом **CTRL**).
ALT+E - на карте отображаются все юниты и итемы
ALT+T - телепортация наемника на то место, куда указывает курсор мыши
ALT+O - уничтожение всех врагов во всем секторе
ALT+D - восстановление AP наемника
ALT+R - перезарядка оружия
ALT+B - на месте, указываемом курсором, появляется враг
ALT+C - на месте, указываемом курсором, появляется гражданский
ALT+G - на месте, указываемом курсором, появляется новый наемник
ALT+Y - на месте, указываемом курсором, появляется робот
ALT+2 - наемник превращается в инопланетное чудовище (2 - на малой цифровой клавиатуре)
ALT+4 - наемник передвигается на инвалидной коляске (4 - на малой цифровой клавиатуре)
ALT+5 - наемник превращается в большого инопланетного жука (5 - на малой цифровой клавиатуре)
ALT+I - случайным образом выбранное оружие появляется в том месте, куда указывает курсор мыши
ALT+K - в месте, куда указывает курсор мыши, происходит взрыв газовой гранаты
ALT+Q - пропадает крыша у строений
ALT+1 - наемник превращается в танк (1 - на малой цифровой клавиатуре)
CTRL+H - наемник теряет Hit Point'ы. (курсор мыши должен быть на наемнике)
CTRL+U - полное восстановление Hit Point'ов у наемника (курсор мыши должен быть на наемнике)
CTRL+O - появление на карте враждебного инопланетного жука
CTRL+K - в месте, куда указывает курсор мыши, происходит взрыв гранаты

Когда вы открываете переносной компьютер, то клавишами "+" и "-" вы можете изменять количество ваших денег:
\+ - 100.000 $ прибавляется (не на малой цифровой клавиатуре!)
\- - -10.000 $ отнимается (не на малой цифровой клавиатуре!)

Resident Evil 2

Доступ к секретным сценариям можно получить, покопавшись в редакторе registry. Для этого нажмите клавишу "*Start*", затем "*Run...*" и наберите "*regedit.exe*". После заходите в "*HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CAPCOM\RESIDENT EVIL2*" и введите в правом поле значение "8".

- Все сверстал?
- Да...
- Гнать будем?
- Да надо бы...
- Ладно, я пишу оглавление...
- Пиши...
- ...А заставку зоны сделал?
- Как обычно...
- Что "Как обычно"?! Как обычно "Да", или как обычно "Нет"?
- Нет...
- Блин... Ладно, пошли курить...
- Идеи есть?
- Как обычно...
- Понял. Значит, нету... Черт, опять пепельница переполнилась...
- Курим, как лошади, вот и...
- Да ладно. Молодыми не помрем. Короче, давай так... Лист бумаги... белый...
- Было...
- Что было?!
- Лист бумаги... был... белый... и черный тоже...
- Так...
- Угу...
- Черт, уже двадцать пятый номер мы с тобой каждый месяц ломаем голову...
- Угу...
- Раньше было легче... Gamer Zone... Сфотографировал... пара фильтров в Фотошопе и...
- Угу...
- А теперь... из пальца высасывать...
- Кола еще есть?
- В холодильнике глянь... В морозилке...
- ...
- Слушай! А это вообще кому-нибудь надо?!
- А фиг его не знает...
- А нафиг тогда?...
-Чтоб было...
- Не умничай. Щас сам придумывать будешь
- Ты у нас вербализатор, ты и выдумывай...
- ... Фиг с ним. Давай просто внизу страницы напишем маленькими буквами Z-Zone... Прокатит...
- Угу..



Z-Zone

Vladimir "Panther" Pavlovsky
vladpsy@chat.ru

Сравнительная Nickname'ология или теория обзывания

Медведь: *Ты кто?*
Турист: *Я? Турист!*
Медведь: *Нет! Это я - Турист, а ты - Завтрак_Туриста.*
такая грустная сказка

Все, что было не со мной, помню.
из песни

Часть первая: псевдоисторическая

По поводу Фрейда стоит сказать только одно: пускай себе мирно пасется на травке и не стоит отрывать его от сновидений. Однако сама идея, высказанная в одном из номеров, интересна. Вот ваш покорный слуга и взял на себя несусветную смелость немного порассуждать о проблеме имен, названий и прочих "ярлычков", которые мы навешиваем на свое "Я", выходя на бескрайние просторы и-нета. Чем для нас является собственное имя? Не Nickname, а именно имя? В нем, в этой комбинации букв, звуков, символов заключается некий тайный смысл, который заставляет нас гордиться своим именем, откликаться на него, старательно выводить свою подпись. Имя - это все, что есть в нас, то, за что нас любят, уважают или ненавидят и презирают. Наше имя неразрывно связано с нами, с поступками, мыслями, манерой поведения, нашим внешним видом в конце концов! В старину во многих культурах существовала традиция давать человеку несколько имен, чтобы злые духи и враги не смогли причинить ему зло, ведь они не знали его настоящего имени, В других культурах человеку давалось несколько имен в разные периоды жизни, ведь мы меняемся в течение жизни. Интересна также идея некоторых южноамериканских племен о присвоении человеку сложных имен, состоящих из множества определений, характеризующих носителя имени. Ведь мы не можем сразу сказать, что за человек стоит перед нами, а так - Мудрый, Счастливый, Великий Змей, Любующийся Закатом на Берегу Моря. Понятно? Вряд ли, зато как красиво! Однако имя дано нам от рождения, и невозможно с полной уверенностью решить, "делает" ли имя человека, или человек сам наполняет его своими делами и мыслями. Можем ли мы изменить свое имя? Можем, однако это сопряжено с огромным количеством трудностей, как психологических, так и чисто процессуальных. Традиция, как воплощение социального опыта, или же влияние Юнговского коллективного бессознательного загоняли человека в рамки, отведенные ему именем на протяжении веков, и было так, что никогда бы Гришка Отрепьев не смог стать царем, им мог быть только Дмитрий, сын Ивана IV. Так было веками, и имя проклятием или благословением лежало на человеке. Однако в мир пришла свобода. Свобода не в форме высоких духовных и нравственных устоев или бесконечной возможности выбора, не ущемленного ничем. Свобода пришла в виде уникального стечения обстоятельств: человек, под влиянием внешней Среды (теория эволюции) обрел способность адаптироваться практически ко всему, к любой идее, воздействию, изменению окружающего его мира. С другой стороны, он получил свободу быть кем угодно - не нас называют, но мы называем себя. Человек прикован к своему месту в мире, но как только он выходит в и-нет, он перестает быть привычным нам Петром или Ольгой, Андреем или Лизой. По своей воле он превращается в Deathrider'a и Лилит, Горыныча ТМ (каюсь, групповой псевдоним нашей лаборатории, в коей я имею честь быть средней головой), Коня в Пальто, в конце концов! Человек получает свободу творить свой мир, свой образ или, как модно нынче говорить, "имидж" (Image - образ). Как часто мы мечтали начать жизнь с начала...

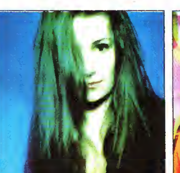
И, друзей успокоив,
И ближних любя,
Мы на роли героев,
Вводили себя.
В. Высоцкий, Баллада о борьбе.

Часть вторая: информация к размышлению

E-mail себе заводили? Имечко придумывали? Что? До сих пор придумать не можете? Так и остались vasia-pupkin@gde-to.ru или ivanov@chto-to.com? Ну, я еще могу понять, если это официальный рабочий ящик и нет никакой возможности к самовыражению. А то извращайтесь как можете и насколько хватит начитанности и фантазии. Порой бывает трудно (Эх, хорошо сказанул! Надо повторить.)... Порой бывает трудно, но мы ведь самый начитанный и от этого страдающий народ на свете. Вот один мой хороший знакомый последний год сидит на ящике со звучным названием moodilok! Как там в мультфильме: "Как вы яхту назовете, так она и поплывет." А теперь о грустном: каждый N-name что-то да означает, даже если вы этого не подозреваете. Шибко "застревающим" человекам следующие несколько абзацев читать не рекомендуется, заумь и занудство - оно и в Занзибаре занудство! Я предупредил.

Большинство Nick'ов можно раз-




делить на несколько категорий. Такое выделение несомненно условно и правомочно лишь в том случае, если причины выбора N-name'a осознанны и логичны (ну типа мне так захотелось - *прим. перев.*):

а) Имена, копирующие реальные, с незначительными изменениями: "John", "Vasily", "Alex". Как говорится, если туго с фантазией, посмотри на книжную полку... и взгляд так нехорошо упирается в репринтное издание З. Фрейда "Толкование сновидений". А что! Вот хохма-то побыть полгода (или полмесяца, или полдня, на сколько хватит) Фрейдом. А знаешь ты там, не знаешь общую теорию психоанализа - какое кому дело. Впрочем, бывает и хуже.

Nickname'ы, отражающие наши личные качества: "Pete the small", "Mad Vlad", "Redhead". Это что-то вроде "Боря косой" или "Гриша кривой", только завернутое в более яркую и иностранческую обложку. Круче этого только произвольный набор букв и цифр: "JJxi31_U", или "odifld". Подобные Nick'и встречаются нечасто, и в этом случае трудно сказать, является ли это просто ошибкой, отсутствием фантазии у обладателя такого "имени" или за подобным явлением кроется нечто личное и вполне разумное. Как было сказано в Pretender'е: "Оно очнулось и занялось искусством".

б) Nickname показывает принадлежность человека к какой-либо социальной группе, например (только без смеха) - "gamer", или "doomer", или (все совпадения случайны) "president", "doctor", "true_believer"... Лицо, скрытое под маской социального псевдонима, означивая себя, например, как "true_believer", принимает тем самым ответственность за свой Nick, т.е. декларирует свою готовность следовать всем характеристикам, присущим выбранной им социальной группе. Что? Слишком заумно излагаю? Как учили, я ведь предупредил перед пунктом "а" про заумь и занудство. Все не так страшно, просто, если назвался viking'ом, так будь им! Если ты "треккер", то будь готов "глотку драть", защищая свой любимый Star Trek от нападок поклонников Babylon 5 или Red Dwarf, даже если они тебе тоже нравятся. Существует огромное количество разнообразных малых социальных групп, а посему количество Nicknam'ов этой категории бесконечно. А бесконечный объект требует бесконечного времени для познания. А жизнь конечна. Значит, что пиши, что не пиши - все едино! По-моему, так (как говаривал славный Винни Пух).

в) Социально-культурный пласт имен. Кроме нашей богатой и великой Русской Культуры, о существовании которой так долго говорили большевики, есть еще и "Западная", и "Восточная", а, следовательно, и "Северная", и "Южная" культура. Количество образов, всевозможных мифов, литературных произведений, кинофильмов, комиксов и т.д. сравнимо разве что с количеством звезд на небе. Ну хорошо, если вы дока в Скандинавских сагах и знаете какими качествами должен обладать носитель гордого прозвища "Фенрир" или трагического "Гисли". Просто чудо, если вы знаете, кто такие "Гарфилд" и "Одди"! Славно, если вы узнали в наборе латинских букв "Batman" это самое черное и героическое! А если человек называет себя "Dr. Who", а вы ни разу в жизни не слышали об этом английском сериале?! Все нормально, только если он придает своему прозвищу большое значение и действительно считает, что оно отражает какие-то глубинные качества личности, общения не получится. Все сойдет на "нет". А ведь каждый из нас думает, что его N-name подчеркивает какое-то качество и выгодно отличает этим своего обладателя от всех других людей. Интернет - мир свободы самопредставления. Сюда же, пожалуй, можно отнести имена, базирующиеся на фэнтэзийных и фантастических, а равно и игровых мирах. Мифических Nickname'ов довольно много, а после каждой новой книги жанра фэнтэзи или RPG'шки их становится еще больше, и всевозможные avatar'ы, dragonslayer'ы и necromancer'ы всплывают довольно регулярно.

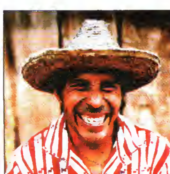
Ну, и конечно же, мир игр, как таковой, порождает неописуемое количество всевозможных прозвищ и N-names. Язык отсохнет перечислять. Армии Imp'ов, Wolf'ов, Cacodemon'ов, Death_knight'ов, и т.д. бродят по закоулкам И-нета. Одна мечта: когда нибудь встречу "Одноногого Вирта" и отрублю ему вторую ногу. Уж больно вредный был мальчуган.

Можно выделять и более мелкие группы имен, и так "без конца до конца". Собака порылась гораздо глубже: в каждом конкретном имени скрыта тайна. Тайна отказа от своего собственного имени (в тех случаях, когда Nickname не совпадает с реальным именем), тайна побега к свободе быть кем угодно и одновременно никем. Однако постепенно сбывается мечта каждого человека: иметь возможность начать "быть" сначала. Пусть как "Starkiller" ты уже замучал всех на свете и никто с тобой не хочет разговаривать. Можно стать Mauser'ом и продолжать... Другое дело, что манеру поведения, да и культурную начинку не изменишь. Как там у Высоцкого поется: "Ведь если был ты дворником, родишься вновь прорабом, а после от прораба до министра дорастешь, но если глуп, как дерево..." Впрочем, в этом случае лучше оставаться самим собой и не менять Nickname до победного конца. По крайней мере будет создан образ настоящего арийца: "...характер стойкий, нордический, N-name не менял, "Чемпион_Берлина_по_Теннису."

Опасаясь контрразведки,
Избегая жизни светской,
Под английским псевдонимом
Мистер Джон_Ланкастер_Пек...
В. Высоцкий

Вместо заключения: об иллюзорности бытия

Все имена и события в данном "шедевре" вымышленные и являются плодом фантазии автора (угу! какие мы фантазеры, аж противно). Любые совпадения с реальными событиями, людьми, магами и домашними животными случайны. Как говорится в самом начале "Охоты за Красным Октябрем": "согласно неоднократным заявлениям Советского и Американского правительств, ничего из того, что мы вам хотим показать, никогда не происходило." И не читали вы ничего. Этого не было. Спасибо за внимание. Занавес!



Старший опер Гоблин

(Продолжение. Начало в нр. 23, 24)

Ground Zero: Санитары Подземелий

Через десять минут все трое ушли не попрощавшись. Прощание было дурной приметой, да и сантиментами тут никто никогда не страдал.

Еще через два часа быстрого хода по трубам вентиляции и канализации особая группа "Упырь" выбралась на оперативный простор и бодро зашагала по широкому, аккуратно вымощенному металлическими плитами руслу подземной реки. Все подземные сооружения располагались по большей части в естественных пустотах, благо Строггос изнутри был похож на огромный швейцарский сыр. Поговаривали, что когда-то в его недрах жили гигантские черви, нарывшие повсюду ходов для передвижения по своим червячным делам. Солдат зто особо не интересовало, лишь бы ходить было удобно.

- С какой стороны зайдем, Демон?

- Сперва дойдем, а там посмотрим.

Впереди забрезжил неяркий свет. Туннель выходил в огромную пещеру. Бойцы прижались к стене, потом залегли и остановились. Вперед пополз один Демон.



Под огромным куполом потолка, с правой стороны от выхода из туннеля находилось прилепившееся к стене приземистое двухзтажное здание без окон, высотой примерно метров в семь. По всей видимости, зто и была тюрьма. Демон вынул бинокль и приступил к осмотру.

В стене имелись крепкие металлические ворота, в которые упиралась дорога. На втором этаже виднелась одна закрытая дверь. Окон в здании не было совсем. Через ворота мы не полезем, не наш профиль. По периметру стены ничего не было видно, ни сторожевых устройств, ни караульных. Расслабились пацаны... Это даром не проходит.

Акустика шлема ловила малейший звук, и он четко услышал шорох чьих-то шагов. Шли не ноги, а лапы, примерно четыре штуки, и звук был какой-то чмокающий. Демон закрыл глаза, мгновенно понял, что звук идет сверху, и посмотрел на потолок. Почти в полной темноте, прямо по потолку к нему кралась какая-то тварь. Диверсант начал быстро отползать назад, шипя сквозь зубы:

- Атас! Оба приготовились, я возвращаюсь!

Угрюмый и Крюгер вытянули из кобур бесшумные пистолеты, разошлись к стенам и сели поудобнее, прицелившись по направлению выхода.

Демон вскочил на ноги и быстро подбежал к ним. Теперь все трое внимательно смотрели на потолок. Через фотоумножители было прекрасно видно, как быстро приближалась тварь. Три ствола смотрели вверх и плавно двигались вслед за целью.

- Пс-с! - прошипел Демон, и двое опустили оружие.

Птуф-ф! - упруго фыркнул пистолет сержанта. Зверь на потолке отрывисто вякнул, чем-то чмокнул, с тихим шелестом полетел вниз и мягко плюхнулся на пол.

Стрелял боец транквилизатором и надеялся, что дичь не расшиблась. Подозрительно оглядываясь, трое присели вокруг упавшей твари на корточки.

- Кис-кис... - позвал Угрюмый монстра. - Мурзик!...

Тварь не шелохнулась. Демон осторожно ткнул тушку стволом.

- Знатная зверюга! Крюгер, кто зто такой?

- Пещерный пес. Сперва плюется кислотой, потом куснуть норовит. По науке — "сталкер" его фамилия.

- И кого он куда сталкивает? - недоуменно спросил Угрюмый.

- Заткнитесь оба! - прошипел Демон.

Зверюга не шевелилась. Тогда сержант осторожно выдернул торчащий у монстра из спины шприц. С виду зверь был похож на помесь огромного паука и гиены. Плотное волосатое туловище, широкая грудь, крепкие мохнатые лапы, вместо подушечек на них — какие-то непонятные присоски. Короткая мощная шея, треугольная голова, оснащенная огромной пастью. Прямо какие-то пассатижи на лапках. При взгляде на пасть по коже мороз драл, зти зубы запросто могли перекусить берцовую кость. На шею зверя был надет толстый металлический ошейник. Стало быть, домашний. Ну, значит, и хозяин недалеко.

- Угрюмый, ты бы себе такого точно дома завел! — тоном знатока сказал Крюгер.

- Я, в отличие от тебя, зоофилией не страдаю и всех зверей люблю только хорошо приготовленных, как правило - отменно зажаренных.

Крюгер зверей любил и всегда мечтал завести собаку. Угрюмый их терпеть не мог и постоянно подозревал приятеля в тайной склонности к извращениям.

- Мне и тебя рядом хватает, - продолжал Угрюмый, - зачем мне другие монстры? Вчера, как твою рожу спросонья увидал, так сразу решил, что я уже в Аду на перегруппировке.

- Ты бы в зеркало почаще смотрелся, трепло! Уж от твоей-то угрюмой хари любого черта прямо на рабочем месте у котла кондрат хватит. — Крюгер вытер пальцем нос. — Слушай, а если такая мразота сверху напрыгнет и за башню укусит?

- Да тебя даже если гидравлическим прессом укусить, ты вообще ничего не почуешь. Особенно — башкой.

- Хорош базарить! — снова шикнул Демон. - Угрюмый, найди люк.

- А чего его искать? Я на нем сижу, - и Угрюмый пощелкал ногтем по металлическому диску под ногами. - Что, опять в калоотстойники полезем?

- Нет, ты-то можешь сразу к воротам идти и стучаться, а мы уж как-нибудь с тыла зайдем, так привычнее, - сказал Крюгер, отпихивая товарища с

люка и выковыривая из него пальцами съемную ручку.

- Да знаю я твои привычки. Куда бы ни пойти, лишь бы до дерьма добраться и в нем поплескаться всласть. Командир, у меня есть мысль! - сказал Угрюмый.

- Иди ты! – притворно изумился Крюгер. – Какая такая - "мысль"?!

- Ты чо, командир, что ли, что рот открываешь? Сидел бы и не вякал, дурко.

- От придурка слышу!

- Излагай, да побыстрее, - морщась как от зубной боли поторопил Демон.

- А вот я эту мразь возьму, вотру ему дури под шкуру и через стену хозяевам обратно закину. Как?

- Ты лучше сам запрыгни! - присоветовал Крюгер. - Караульным инфаркт обеспечен. Они там сразу все в портки навалят и еще неделю потом валидол будут сосать.

- А ты уверен, что они не смотрят? – спросил Демон.

- Я чувствую.

Тут спорить было бесполезно. Если Угрюмый что-то чувствовал, то так оно и было.

- Ладно, давай. Мы ждем.

- И в ворота постучи обязательно, пусть цирик на тебя в глазок посмотрит. Хоть одного инвалидом сделаешь, - подмигнул Крюгер.

Угрюмый кивнул, показал товарищу выпрямленный из кулака средний палец, схватил обмякшего зверя подмышку и быстро двинулся в пещеру. Пригнувшись, он торопливо шел вдоль стены, и чужие лапы бессильно били его по бедру.

Дойдя до боковой стены здания, диверсант присел, положил животное перед собой и вытащил из кармана аптечку. Сверху, изо всех углов потолка торопливо шуршали лапы товарищей подстреленной зверюги. Раскрыв футляр, он вынул из него маленький шприц-тюбик, снял с него колпачок, жизнерадостно хихикнул, воткнул иголку зверю в ядреную задницу и быстро сделал укол. После этого мгновенно схватил тварь за ошейник, размахнулся, изо всех сил швырнул ее через стену и бросился бежать. Лапы на потолке побежали за ним.

Услышав топот приятеля, Демон и Крюгер нырнули в люк, а Угрюмый, не останавливаясь, скользнул следом. Когда он задвигал за собой крышку, своды пещеры огласил пронзительный визг.

- Яйца подействовали! - хихикнул Угрюмый.

Это был широко распространенный прием: сначала вколоть транквилизатор, а сразу вслед за ним засадить возбуждающее. В результате наступающей реакции организм раздирала чудовищная боль, терпеть которую было невозможно. Иногда этот замечательный эффект применяли в воспитательных целях на строггах. Уколотый зверь заходился диким криком, но бежавшие по вонючей трубе коллектора диверсанты этого уже не слышали.

На втором этаже здания распахнулась дверь, и из нее выскочил строгг. Зверь визжал как циркулярная пила, так, как будто его свежевали заживо, и изо всех углов помещения ему отвечали жутким сочувствующим воем собратья по жизни на потолке. Строгг бросился к животному, присел, посмотрел на потолок, до которого было метров пятнадцать. Высоко.

Строгг покачал головой, жалея сорвавшуюся скотинку, протянул руку и хотел было погладить зашибшегося зверька. Однако дикая боль лишила тварь рассудка, и она злобно вцепилась в протянутую руку всеми зубами сразу. Хрястнули ломающиеся кости, и укушенный строгг заорал так, что вся охрана тюрьмы бросилась ему на помощь.

Один за другим в дверь выскакивали вооруженные охранники, вертя головами и разбегаясь по сторонам. Один из них подскочил к укушенному и с разбега пробил зверю по морде сапогом. После этого укушенный взвыл так, что все остальные аж присели. Зверь отчаянно зажмурился, и тонко завывая через нос, сдавил челюсти изо всех сил.

Тот, что бил сапогом, выхватил пистолет, приставил его ко лбу животного и нажал на спуск. Бахнул выстрел, и заднюю часть звериной головы оторвало. Однако челюсти не разжались даже от этого, да и укушенный орать не перестал. Строгги столпились вокруг него и принялись общими усилиями разжимать сведенные судорогой челюсти.

Потерпевший уже не орал, а обессилено выл. Общими усилиями, исполосовав ножами оставшуюся половину головы в лохмотья и перемазавшись кровью до пояса, зверя кусками оторвали от изуродованной руки и повели завывающего укушенного под руки внутрь здания.

Тот, который прострелил зверю голову, внимательно смотрел в сторону туннеля. Оттуда доносился нетерпеливый визг и скрежет когтей по металлу. Похоже, учуяли кого-то. Строгг махнул рукой и прыгнул вниз со второго этажа, за ним прыгнуло еще двое. Втроем они осторожно вошли в туннель и включили фонарики.

На железном полу туннеля сидели три таких же потолочных твари, остервенело когтившие крышку люка. Строгги переглянулись, двое взяли люк на прицел, а третий потихоньку стащил в сторону крышку. Никого. Скуля от нетерпения, звери один за другим попрыгали в люк.

А тем временем троица диверсантов за полминуты добежала по вонючему коллектору до казармы и по лесенке поднялась к выходному люку. Люк не был заварен и даже не был закрыт. Осторожно приподняв его и сдвинув в сторону, Угрюмый осмотрел помещение. Одна дверь, никого нет. Отодвинув люк, он одним махом вылетел наружу и бросился к выходу. Демон побежал следом, Крюгер задвинул крышку на место, толкнул на нее какой-то тяжеленный ящик и рванул за ними.

Впереди по коридору слева направо прогремели бегущие сапоги, где-то там открылась дверь, и помещение огласил истошный, полный злобы и боли рев. Угрюмый хихикнул и проскользнул вперед.

Справа по коридору за дверью горел свет, и он двинул по стеночке туда. Сапог с силой ударил в дверь, затрещал косяк, и Угрюмый влетел в комнату с плазменной винтовкой наперевес. С табуретки ему навстречу поднимался открывший от недоумения рот строгг. Ослепительно-белый луч с шипением ударил ему в живот и метнулся из стороны в сторону. Резко зашкворчало горящее мясо. Монстр хотел схватиться за живот, но попавшие под луч руки с костяным стуком попадали на пол. Вслед за ними верхняя половина туловища отделилась от нижней и упала за табуретку, а нижняя повалилась вперед. Комната наполнилась отвратительным зловонием горелого мяса и вылившегося из прожженных кишок инопланетного дерьма.

Демон и Крюгер ворвались в левую дверь, за которой располагалась комната отдыха охраны. Опытный глаз сержанта мгновенно пересчитал койки - всего двадцать четыре. Все неряшливо расправлены, порядок отсутствует. Кое-где лежали спящие, общим количеством пять штук. Прямо от двери Крюгер пять раз не торопясь выстрелил из пистолета. Тела в койках даже не дернулись.

- Осталось девятнадцать.

Быстро заглянув под койки, они побежали к Угрюмому.

Бросив взгляд на дымящиеся половинки тела и скривившись от жуткой вони, Демон кивнул:

- Восемнадцать, - он ухватил пулемет покрепче и включил механизм вращения стволов. Как только механизм с воем набрал обороты, он вышиб ногой следующую дверь.

Навстречу ему по коридору строгги вели под руки завывающего от боли покусанного товарища, а за ними шли все остальные, выбегавшие на помощь. Демон отставил правую ногу назад, как следует уперся, и нажал на спуск.

Пулемет оглушительной очередью ударил навстречу монстрам. "Дракон" всегда снаряжали трассирующими боеприпасами и, если бы не грохот, то могло показаться, что в коридор бил

луч лазера. Никто из строггов даже не успел ничего сообразить, а по коридору уже летели оторванные руки, ноги и головы. Изуродованные, разорванные тела бессильно валились на пол целиком и частями. Задние напирали вперед, стараясь разглядеть, что же там происходит.

Пулемет даже не стрелял, а просто блевал непрерывным потоком свинца. Из стволов, освещая стены коридора, бил переходящий в луч длинный язык белого пламени, и казалось, что собравшихся в коридоре режет огромный сварочный аппарат. Прошло не больше трех секунд, и последний искромсанный свинцом строгг упал на пол. Пулемет замолк, только со свистом крутились останавливающиеся стволы.

- Не поскользнитесь, - сказал щурясь от дыма Демон, пропуская вперед остальных и считая трупы. - Восемь, осталось десять.

Дверь на другом конце коридора практически перестала быть таковой, и Крюгер вынес ее с петель простым пинком. Коридор выходил в просторное помещение, посередине перегороженное до потолка решеткой. Следующая дверь была на той стороне.

- Стоим, - сказал Демон, отходя в коридор. – Проверьте люк, ведь не закрыли же толком.

Двое метнулись по коридору назад. И вовремя, потому что из-под люка уже несся нетерпеливый визг. Диверсанты переглянулись, тихонько отодвинули ящик и присели.

Внизу кто-то зарычал, раздались удары, визг животных перешел в злобный вой. Угрюмый кивнул на люк и показал Крюгеру три растопыренных пальца. Загремели по скобам сапоги, кто-то, отгоняя зверей, быстро лез наверх.

- Дай хотя бы одному вылезти, - шепнул Крюгер.

Мощный удар отшвырнул крышку в сторону, две руки вцепились в пол, и из люка по пояс вынырнул строгг.

Бабах!!! – рявкнул дуплетом дробовик, и у монстра напрочь исчезла голова, наполнив комнату красным туманом. Обезглавленное тело рухнуло обратно, а из люка понесся истошный вой придавленных зверей и злые крики строггов. Угрюмый дернул с груди гранату, кивнул Крюгеру и тот сразу упал на пол. Досчитав до двух, диверсант упал сам, на ходу швырнув гранату в люк.

Грохнул взрыв, и внизу наступила тишина. Угрюмый рванул с груди вторую гранату и бросил ее вслед за первой. Грохнул второй взрыв, ударная волна снова прихлопнула их к полу. Затем оба вскочили, Крюгер немедленно поставил люк на место, а Угрюмый из плазменной винтовки прихватил его по краям. Закончив, они побежали назад.

Демон ждал их в коридоре.

- Чисто?

Угрюмый кивнул, шагнул вперед и поднял винтовку к плечу. Луч с шипением описал полукруг, полетели на пол белые капли расплавленного металла, загорелась краска на дальней стене и кусок решетки с грохотом упал.

К следующей двери они осторожно подошли с двух сторон. Крюгер с двустволкой шагнул немного в сторону и поднял оружие к плечу. Угрюмый потянулся к ручке, и в эту секунду дверь широко распахнулась и через нее вскочил здоровенный строгг с гипербластером в руках. Оглушительным дуплетом грянул дробовик Крюгера, и строгга швырнуло обратно в коридор. Угрюмый бросился к убитому и сорвал у него с пояса связку ключей.

- Сколько там было в трубе? – щурясь от дыма спросил сзади сержант.

- Трое.

- Значит, семь, - сказал Демон. - Что-то многовато. Похоже, дежурная смена. У них оружия быть не должно, только палки.

- Почему? - недоуменно спросил Угрюмый.

- Тюрьма, потому что, Угрюменький, - нехорошо улыбнулся Демон, за плечами которого было два года “дизеля” - дисциплинарного батальона. - Давай вперед.

Угрюмый двинулся в короткий коридор, Крюгер вплотную за ним. Здесь было по одной двери с каждой стороны. Сперва они заглянули в левую – пустая оружейка, потом в правую – вроде как сортир, опять никого. Пройдя до конца, Угрюмый пнул дверь и отскочил назад.

За дверью была еще одна решетка, за которой расходилось в стороны круглое помещение под куполообразным потолком. По стенам шли зарешеченные двери камер, обращенные в середину помещения. Почти во всех камерах у решеток стояли люди. Посередине находился металлический стол, на котором был закреплен обнаженный человек. Вокруг стола стояли пять строггов.

Они стояли молча, пять здоровенных мужиков в мясницких фартуках. В глубоких глазницах под покатыми лбами лютой злобой горели красные глаза. Четыре охранника в серой форме и один очень здоровый, одетый совсем по-другому. Бандерлог. В правой руке он держал какую-то непонятную, похожую на хирургический нож железку. Угрюмый повел стволом вправо и строгги послушно отошли от стола. Человек на столе молчал. Диверсант приблизился к решетке и в три взмаха ствола вырезал замок. Кусок металла брякнулся на пол, и решетчатая дверь открылась.

Крюгер шагнул внутрь и, пристально глядя на чужих, ткнул стволами дробовика в пол. Строгги медленно, не сводя с него глаз, улеглись ничком. Солдат мягко подошел к столу. Лежащий на нем человек был мертв. Лицо было разбито до неузнаваемости, могучее тело взрезано в местах прохождения крупных нервов, из открытых ран торчали электроды, от которых под стол уходили провода.

Бесшумно, как коты, к столу подошли и молча остановились Демон и Угрюмый. Это был солдат, такой же, как и они. Стол был пыточным приспособлением, но умер солдат не от пыток. Его зарезали прямо перед их приходом, услышав взрывы и стрельбу.

- С-су-уки-и... - выдохнул Крюгер и потянул с бедра нож. - Ломтями резать буду!

- Остынь, - резко сказал Демон. - Ты не на скотобойне, а на работе. Давай снимем его со стола. Угрюмый, загони этих псов в камеру.

- Демон! – раздался сзади голос.

Сержант резко обернулся. Взявшись руками за решетку, из камеры на него смотрел Додсон. За спиной Демона щелкнул спуск, зашипел плазменный луч и сразу противно зашкворчало. Несколько голосов вскрикнуло и затихло. Демон мгновенно обернулся и увидел, что четверых строггов Угрюмый уже убил, а пятый, привычно присев и отведя в сторону руку с железкой пятится от наступающего на него с ножом Крюгера.

Диверсант сделал резкий выпад, строгг отскочил и, мягко перенося вес с одной ноги на другую, закачался из стороны в сторону, одновременно начав плавно вращать перед собой похожую на нож железку. Обнажив кривые синеватые клыки, его узкие, желтые губы растянула кривая ухмылка.

Крюгер прыгнул вперед, имитируя укол, однако строгг не повелся, а прыгнул вперед сам. Боец резко отпрянул в сторону, сымитировал удар ногой в промежность, сделал выпад ножом по глазам, ловко поймал и зажал вооруженную правую руку строгга под своей левой и резко вздернул вверх.

С глухим треском лопнул локтевой сустав, за этим тут же последовал могучий удар локтем в подбородок, лязгнули синие зубы, и бандерлог поплыл. Хитрая железка выпала из переломанной руки, и Крюгер тут же выпустил свой нож.

Не давая врагу прийти в себя, он ударил его головой в лицо и мощно добавил коленом между ног. Ноги бандерлога начали подгибаться, а солдат скользнул на шаг в сторону и, резко выхлестнув ногу, вогнал ему каблук туда, где у всех нормальных людей находится печень. Монстр отлетел, влип в стену и пополз по ней вниз. Крюгер подскочил к нему, захватил

сгибом локтя за шею, шепнул на ушко:

- Привет Макрону! – и рывком поломал шейные позвонки. Тело бандерлога мешком упало на пол.

Диверсант отошел на шаг назад, удовлетворенно любуясь результатом. Бандерлог лежал серьезно и неподвижно, как и положено свежему трупу.

- Угрюмый, кто дал команду стрелять?! - рявкнул Демон.

- А они первые полезли, я никого не трогал! - быстро ответил маленький диверсант. Потом подошел к бандерлогу, пнул тело, разочарованный таким скоростным финалом, поднял с пола бандерложий нож и, разглядывая его, протянул:

- Да-а-а, бандерлог, конечно, уже не тот пошел. Измельчал. Слышь, Крюгер, он наверно больной был, поэтому ты его и прибил.

- Зря ты этого муфлона кончил, - раздался сзади голос Додсона. – Надо было нам отдать.

Крюгер оглянулся, поднял с пола свой нож и направился к камерам.

- Ба-а! Акула Додсон! Какими судьбами?! Ты что тут сидишь? Дембеля ждешь, что ли?

- Открывай быстрее, не базарь... - буркнул Додсон.

- О-о-о! Старик Похабыч тоже здесь! – радостно воскликнул Крюгер. – Никак опять вы оба в дерьмо вляпались?!

- Да пошел ты...- огрызнулся Хоттабыч. – Открывайте уже скорее!

Угрюмый быстро отпирал одну решетку за другой. Те, кто мог ходить, выходили сами. Всего в тюрьме находилось десять человек. Из них трое самостоятельно ходить не могли. Подошедшие семеро были совершенно голыми, однако это не помешало им немедленно разбежаться по тюрьме собирать оружие и боеприпасы.

Чем руководствовались при своих передвижениях мухи Строггоса – понять не мог никто. Однако во множестве мест подземелий они не залетали никогда. Выглядело это так: на полу пещеры один труп мгновенно ими сжирался, а другой, лежащий в полуметре, они вообще не замечали. Именно в таких местах строгги возводили свои жилища и производственные помещения. Вот и в тюрьме мух не было, иначе давно бы всех сожрали – и раненых, и мертвых.

Демон уже руководил освобожденными:

- Колючий, бомба где?

- Не знаю. Все отобрали и унесли – и оружие, и шмотки. Бомбу, похоже, взорвали. Где-то рядом один раз так шарахнуло, что я думал, тюрьма на части развалится.

- Кто здесь кроме вас?

- "Черный Свет", трое: Шерстяной, Пауль и Мышь.

- Как они?

- Одним глазом в могилу смотрят. Их так отделали, что ни один встать не может. Из "Франкенштейна" всех убили еще до того, как взяли нас.

- Так... А кто еще на этот генератор идет?

- "Кришна", "Бацилла" и "Облом".

- Ладно. Будем считать, что вы обделались легким испугом. Давай, вооружай людей, у этих уродов тут всего валом. Своими силами до верха проберетесь?

- А вниз?

- А раненых куда? Пристрелишь?

Колючий насупился.

- Как они вас взяли? – спросил Угрюмый.

- Грамотно, - мрачно сказал Колючий. – Мы в помещение зашли, километрах в двух отсюда вниз. Тишина, никого нет. Осмотрелись, прислушались – никого.

- Что, вообще ничего не учуяли?

- Вообще ничего. Все мертво. Пошли с двух сторон, и вдруг что-то щелкнуло у всех разом – и все шлемы замолчали.

- Что щелкнуло?

- Да пес его знает... - Колючий почесал волосатую грудь, грязную настолько, что даже украшавшую ее шикарную татуировку "Take No Prisoners" различить было непросто. – Похоже, электромагнитный импульс. Специально для вывода из строя электроники. Шлемам – кранты, ну, мы и оглохли сразу.

- Шлемам? – недоверчиво переспросил Демон, поскольку вывести из строя шлем не удавалось практически никому.

- Да. Я не успел свой скинуть, а эти... - Колючий дернул подбородком в сторону мертвого бандерлога, - уже тут как тут. Начали поливать нас какой-то дрянью как из брандспойтов. С виду как кисель, а на воздухе моментом прилипает, твердеет и превращается в такую тяжелую резину. От себя не отодрать и упеленывает как младенца. Правда, потом они отодрали, вместе со всеми волосьями... Короче, как пауки мух нас оплели. Вырубили всех и приволокли сюда. Отодрали эту резину, снова отметелили и закрыли. А потом начали каждый день по трое убивать, все у нас на глазах. Эта тварь тут всем заправляла...

Стоявший возле тела бандерлога Додсон злобно лягнул труп босой пяткой.

- Слышь, некрофил, отойди от покойника, - спокойно сказал Колючий. Додсон плюнул на труп и отошел. – Короче, вот эта тварь лично всем руководила. Демон, если где такого же увидишь... Ну, не мне тебя учить, - сказал Колючий, скользнув взглядом по вязанке ушей на поясе сержанта.

- Ага. Лучше не надо. Короче. Шмоток тут на покойниках – навалом. Оденетесь, оружие тут есть, соорудите какие-нибудь носилки и двигайте наверх. Как самочувствие?

- Нормальное.

- Ну, тогда рули сам, а мы пороем. Угрюмый, оставь-ка им свою аптечку.

- Вас трое? – принимая аптечку спросил Колючий.

- Нет, там еще "Люцифер" – пятерка Кабана и "Мрак" – Лютый с Гоблином.

Колючий сердито плюнул на пол.

- Непруха... Ладно, давай...

- Смотрите, там по потолкам какие-то собаки бешенные вверх тормашками бегают... Вам не попадались?

Голые отрицательно покачали головами.

- Поосторожнее. Они очень тихо ходят. Ладно, давайте дальше сами. И самое главное. У них в кубрике двадцать коек, а положили мы восемнадцать рыл. Двое где-то тут. Колючий, уходя - гасите всех!

Демон хлопнул приятеля по плечу, и группа "Упырь" в полном составе организованно двинулась на выход.

Пара поворотов по коридорам, и они вышли к запертым воротам. Демон



с Крюгером остались стоять за углом, а Угрюмый пошел и привязал шнур к рукоятке выключателя. Затем вернулся к ним за угол и оттуда дернул. Взрыва не последовало, ворота плавно открылись. Надвинув на глаза очки фотоумножителей и двигаясь вдоль стен, они быстро вышли наружу.

И сразу по потолку зачвякали лапы. Троица вынула пистолеты и открыла беглый огонь. Через очки тварей было прекрасно видно, и стрельба шла как на стенде. Тушки мертвых зверей с глухим стуком падали на пол. Через полминуты с ними было покончено и, пряча пистолет в кобуру, Демон спросил:

- Куда двигаем, Угрюмый?

Боец ткнул пальцем в сторону огромного прохода, противоположного тому, через который они пришли.

- Ты уверен?

- А то! – бодро ответил Угрюмый и пошел вперед.

Они тихо шли по туннелю уже примерно час, когда все вокруг начало понемногу изменяться. Было такое чувство, что здесь пронесся какой-то огненный вихрь. Чем дальше, тем сильнее были оплавлены стены. Через несколько сотен метров металлический пол исчез, вместо него по полу были разлиты бесформенные лужи застывшего металла.

- Угрюмый, мы правильно идем? – с сомнением спросил Крюгер.

- Не боись, - сказал Угрюмый. – Живых там нет. Излучение чуешь?

- Давно уже, – мрачно ответил солдат. – Надо быстрее валить отсюда, иначе и до верха не дойдем. Тут рентгены с палец толщиной!

Туннель внезапно оборвался, и они вышли к краю огромного, круглого помещения явно искусственного происхождения. Здесь тоже все было оплавлено, и стены покрывала ровная, блестящая стеклообразная масса. Троица съехала на задах по скользкой поверхности и оказалась на донышке огромного, полого шара.

- Вы хоть поняли, что это? – спросил Демон.

- Где? – спросил Крюгер.

- В... - Демон запнулся. – Ты хоть вокруг посмотри, а?

- Ну, смотрю. И что?

- Ничего. Это здесь они бомбу Колючего опробовали.

- Круто... Смотри, какая вещь хорошая, оказывается... Только уж больно тяжелая, зараза. Давайте быстрее, дергаем отсюда, - сказал вертя головой, помахивая фонариком и не трогаясь с места Угрюмый.

Ярко-белый луч метался по черной, остекленевшей от немыслимого жара поверхности и тысячами зайчиков отражался во все стороны. Зрелище было феерическое.

- Вот я всегда любил фонарики из мультиков, - тихо сказал Угрюмый. – Знаешь, такие, чтобы свет конусом выходил и ровным овальным пятнышком падал. Красивые такие... - луч бегал по стеклу, и все вокруг переливалось как в сказке. - Оказывается, надо было всего пять лет прослужить, чтобы и мне такой выдали...

- Так, - прекратил реминисценции Демон, - хорош мечтать! Если ты еще хоть раз свой вонючий фонарик без спросу включишь, я его тебе в задницу воткну и организую подсветку мозгов! Поползли дальше.

Они полезли на четвереньках ко второму туннелю, выходящему из шара. Руки соскальзывали, сапоги пробуксовывали, а Демон вообще не мог забраться со своим пулеметом. Первым до края добрался подсаживаемый снизу Угрюмый, причем Крюгер постоянно предлагал пособить ему штычком в задницу для придания прыти, за что был неоднократно послан куда подальше. Потом выбравшийся Угрюмый помог забраться Крюгеру, и уже вдвоем они сбросили Демону веревку и вытащили его к себе наверх.

Стены туннеля, в который они забрались, тоже были сильно оплавлены, а сам он шел под большим углом вниз. За правой стеной мощно гудел сильный поток, а где-то далеко впереди нарастал грохот падающей воды. Видимо, параллельно туннелю проходило русло подземной реки.

Идти было неудобно, они постоянно спотыкались и поскальзывались. Постепенно пол начал выравниваться и застывшие лужи металла снова сменили ровные плиты. Диверсанты растянулись в цепь и пошли быстрее.

- Водопад у них там, что ли? – прошептал Угрюмый.

- Наверно, градирня какая-то, - ответил Демон поудобнее перехватывая пулемет. – Или генератор.

Шедший впереди Крюгер остановился и поднял руку. Двое сзади застыли на месте. Впереди кто-то кричал, отдавая команды. Язык аборигенов все трое знали отвратительно, а тут еще они гыркали на каком-то совсем непонятном диалекте, которых у строггов было превеликое множество. Руководство постоянно заставляло личный состав овладевать языком противника и даже солидно приплачивало за его хорошее знание, однако дальше фраз “Бросайте оружие! Сопротивление бессмысленно!” и “Сдавайтесь, вы окружены!” дело обычно не продвигалось. Крюгер махнул рукой, и они медленно двинулись вперед вдоль стен к светившемуся впереди полукружью выхода.

Демон заметил в полу и стенах пазы под опускающиеся перегородки, которые в любой момент могли наглухо закупорить туннель, и они ему очень не понравились. Угрюмый присел и потрогал их рукой. Физиономия у него стала кислой, однако вслух он ничего не сказал. Они снова остановились и внимательно прислушались. Впереди был слышен только шум работающих механизмов, голоса пропали.

Демон цокнул языком, и Угрюмый, не поворачиваясь, отрицательно качнул головой. Это означало, что ничего живого впереди не было. Прижимаясь к стенам, они вышли из туннеля наружу. По мере подхода шум воды превращался в оглушительный рев. С правой стороны, метрах в десяти от выхода, пол обрывался, а поток, несшийся за стеной справа от них, здесь вырывался на волю и с грохотом обрушивался вниз.

Они стояли возле стен и озирались. В помещение входил только один туннель, из которого они пришли, а на противоположной стене была небольшая дверца. С левой стороны у стены стояла какая-то застекленная будка, похожая на диспетчерскую. Однако света внутри не было, и вид у нее был не рабочий. Строггов нигде не было видно.

Крюгер двинулся вперед, а двое оставшихся внимательно глядели по сторонам. Он дошел до дверцы, осмотрел ее, огляделся и махнул им рукой. Демон и Угрюмый, озираясь, направились к нему, и, когда они уже дошли до середины, грохнул первый выстрел.

Пуля попала Демону прямо в грудь, и мощный удар швырнул его на пол. Угрюмый мгновенно вскинул плазменное ружье и направил луч на звук выстрела. Одновременно с этим грянуло еще два выстрела, и одна пуля попала ему в шлем.

Ощущение было такое, будто по голове ударили огромной кувалдой. Угрюмого сильно качнуло и луч, расплескивая белые капли металла, полоснул по стене прямо над головой Крюгера. Следующая пуля ударила в грудь Крюгеру и отшвырнула его к стене. Сразу после этого огонь переключился на автоматический режим.

- Турели! – крикнул Угрюмый, пригнулся и разлаписто бросился туда, откуда не стреляли – в сторону обрыва. Две пули, попавшие ему в рюкзак, помогли добраться до обрыва побыстрее.

Оставив пулемет, Демон кубарем покатился за ним следом по полу. Крюгеру попало четыре пули подряд в грудь и две в шлем. Извернувшись от стены, он опрометью бросился следом за другими.

Угрюмый добежал первым и, не останавливаясь, с разбегу прыгнул вниз. Последняя пуля ударила его в затылок, догнав уже на лету. Силой удара солдата резко перевернуло, закрутило в воздухе и швырнуло в низвергающийся поток.

Уже полностью в воде он с ужасом сообразил, что если не успеет скинуть

рюкзак или вытащить маску, то неминуемо утонет. Мозг отстраненно считал секунды полета, он сжался в такой маленький комочек, что казался самому себе горошиной, а правая рука тем временем рвала синтетическую ткань на левой стороне рюкзака.

Угрюмый оторвал маску вместе со сверхпрочным карманом, и на десятой секунде полета почувствовал удар об воду. Погружался он почти с такой же скоростью, как летел, рюкзак стремительно тащил его на дно вверх ногами. Вода мгновенно пролезла в уши и дикой болью сдавила перепонки. Угрюмый содрал с головы шлем, крепко зажал его между ног и напялил маску. Лежа на спине он сильно выдохнул через нос, выгоняя из маски воду.

Ближе ко дну все кругом бурлило, как в кастрюле на полном газу. Его завертело в потоках как спичинку, понесло непонятно куда и даже неподъемная бомба в рюкзаке не смогла утянуть его на дно. Постепенно течение относило его все дальше и дальше от водопада и, когда оно успокоилось окончательно, Угрюмый лег на дно.

Настроение сразу повысилось, и он завертел головой, высматривая в сером сумраке друзей. Ничего не было видно. Тогда он снова натянул на голову шлем и выдвинул очки фотоумножителя. Вертя головой, он на четвереньках пошел по дну к берегу, туда, где течение было потише и забился в маленькую нишу. Через маску смотреть в очки было неудобно, но все же зто было гораздо лучше, чем разглядывать муть без очков. Он покрутил настройки, добился нормальной прозрачности и начал ждать.

Не прошло и минуты, как впереди показалась несущаяся над дном огромная светло-зеленая фигура. Угрюмый быстро замигал маленьким фонариком, и плывший человек ловко изогнулся, взбрыкнул ногами, подлетел к нему и вцепился в его рюкзак. Сквозь очки он разглядел, что зто был Демон. Спустя еще полминуты подтянулся и Крюгер.

Собравшись в кучу, они направили Крюгера наверх, на разведку. Боец вынырнул у самого края и быстро огляделся. Вылезти было непросто, однако металлические стены обнадеживали. Крюгер вынул шнур с магнитом, забросил его наверх, затем включил магнит и быстро вылез на сушу.

Подземная река стремительно мчала свои воды по широкому туннелю. Вдоль обеих стен шли широкие дороги, над ними под потолком висели редкие лампы. Оглядевшись еще раз и убедившись в безопасности, он привязал к шнуру кусок валявшейся рядом ржавой трубы. Потом бросил ее в воду и принялся подергивать.

Сперва вынырнул Демон и тоже вылез наверх. Затем Угрюмый привязал рюкзак, и они вытащили сперва его, а потом и хозяина. После этого все трое расслабились.

- Как говорил мэр города Хиросима: “What the fuck was that?” Ты куда же смотрел, а, сволочь угрюмая? – вяло спросил Демон, стягивая с ноги сапог и выливая из него воду.

- Не знаю... - помолчав, сказал Угрюмый. – Даже когда они стрелять начали, я так ничего и не учуял. Не понимаю... Ничего, будет и на нашей стрите селебрейшен! Эти козлы у меня еще попляшут.

- Главное, Угрюмый, зто нормально дембельнуться. Ты на свои похороны сам не торопись и нас не тащи. Без тебя все равно не начнутся. А праздники... И на нашей улице когда-нибудь грузовик с коноплей перевернется. Кстати, куда зта речка идет? – спросил Крюгер, выливая воду из рюкзака.

- Речка правильная, течет туда, куда надо течь. Но дальше будет разлив, а в воде нам делать нечего. Там, где нет сильного течения, полно всякой пакости.

Это было чистейшей правдой. На поверхности Строггоса водоемы населяли гекки и акулы, а в пещерных водоемах в огромных количествах жили свирепые слепые рыбы, которые были пострашнее гекков и акул вместе взятых. Впрочем, акулы не брезговали и подземными водами тоже.

Даже мутанты, жуткие монстры подземелий, опасаясь расстаться с головой, пили воду только в мелких местах И даже там зверь сперва шлепал по воде лапой, отвлекая внимание рыб, резко отпрыгивал в сторону, быстро делал несколько глотков и повторял зто до тех пор, пока не напивался.

- Как себя чувствуем? – спросил Демон.

- У меня, похоже, ребра сломаны, - сказал Крюгер. – Блин, так засадили, что вздохнуть не могу...

Вдвоем они помогли ему стянуть бронежилет и прощупали могучую грудную клетку. Пользы от зтого не было никакой, но посмотреть было необходимо. Однако на переломы это не было похоже, скорее на сильный ушиб. На месте попадания, поверх татуировки, расползался огромный синячище.

- Нам везет, что зти идиоты все свои самострелы настраивают только на грудь, спину и голову, - проворчал Крюгер. – Сейчас бы валялись там все трое...

- И чего они рэйлганы не поставят? – недоуменно спросил Угрюмый, сняв шлем и трогая пальцем следы от пуль.

- Для тебя уже поставили, балбес!!! Надо ж такое ляпнуть... Скоро башку твою круглую от мозгов совсем освободят, не переживай. Как ребра, военный?

Крюгер вытянул губы трубочкой, глубоко вздохнул и поморщился.

- Да вроде целы. Но попало будь здоров...

- Может, колесо какое на кишку запустишь? Или стекляху под шкуру двинем? – спросил Демон, намекая на прием обезболивающей таблетки или укол.

- Нет, не надо, - отказался Крюгер.

- Нечего на него таблетки тратить! – заворчал Угрюмый. – Дай ему пуговицу от штанов, он все равно не поймет ничего.

- А помнишь, как Лютый нам в первый раз новый бронежилет показывал? – спросил Демон. – Повесил броник на вешалку, и с пятидесяти метров из рэйлгана засадил. Бац – навылет! Отнесли на сто метров. Бац – снова насквозь! Отнесли на двести – опять прошибло! Ну, а он и говорит: “Жилетка, конечно, полное дерьмо, а вот рэйлганы у нас просто обалденные!”

- Да уж... По мне так обалденный броник сейчас все же лучше...

Угрюмый посмотрел вокруг через очки. В обычном диапазоне ничего не было видно, и он быстро провернул ручку настройки, пробежав по всему спектру. Это тоже ничего не дало, лучей систем безопасности не было видно.

- Ну что, отцы, - сказал он, - порыли дальше? Крюгер, вставай, сестра сексуального милосердия к тебе все равно не придет, можешь не валяться.

- Пошел ты...

- Хорош валяться, я сказал! Ты чего тут, рожать собрался? Вставай, симулянтская рожа!

- Ой, трепло...

- Гоблина на тебя нет! Он всегда при болезнях прописывает одно и то же лекарство – кросс. Сильнодействующее оно очень, и не было еще случая, чтобы не помогло. Или устав надо срочно вслух почитать – тоже все как рукой снимает. Ну, двинули!

И Угрюмый пошел вдоль стены по дороге. Демон и Крюгер шли сзади, внимательно оглядываясь и посматривая за идущим впереди приятелем.

Туннель тянулся долго, постепенно расходясь вширь и становясь ниже. Поток терял скорость, и вскоре поверхность воды начали резать чьи-то нехорошие плавники. Угрюмый присел, вытащил из кармана злектроразрядник, быстро протянул руку к воде и нажал на кнопку.

Щелкнул разряд, толщу воды до самого дна пробила иссиня-белая молния. И тут же на поверхность поднялись кверху брюхом пять огромных рыбин и неисчислимое количество мелких. Это и были знаменитые акулы Строггоса и слепые пещерные рыбы. Теперь их снесет течением вниз и те, кто живет ниже, хоть ненадолго займутся едой, а не высматриванием людей. Местные акулы были настолько наглые, что в погоне за добычей зачастую выскакивали на берег, извиваясь

на брюхе и изо всех сил стараясь вцепиться в ноги стоявших поблизости.

Троица двинулась дальше. Манипуляцию с разрядником Угрюмый повторял после каждого километра, направляя уже поевших рыб ниже по течению на подкормку пока еще голодных. Свои действия он комментировал Крюгеру как заботу о рыбках с помощью точной регулировки пищевых циклов.

Вскоре они подошли к технологической площадке, висевшей под самым потолком над водой. Забравшись туда по металлической лесенке, диверсанты устроили привал. Демон вытащил последнюю плитку концентрата и поделил ее на три равных части.

Все дружно заработали челюстями, зорко посматривая по сторонам. Ждать пришлось недолго, уже через пару минут внизу закружила первая акула. Крюгер кинул вниз патрончик и попал ей точно по носу. Рыбина ударила хвостом, выскочила из воды и звонко лязгнула зубами.

- Ты чего боеприпасы разбрасываешь? – недовольно проворчал Угрюмый. – Приберег бы лучше – нечем будет в трудную минуту застрелиться.

- А вот пойдем на дембель, встретимся где-нибудь на Земле...- не реагируя на злобное замечание мечтательно прошамкал набитым ртом Крюгер.

- Я тебя, зоофила, знаю, - сразу перебил его Угрюмый. - Небось, свиноферму сразу на месяцок заарендуешь для утех, а? Там и встретимся, да? Тебе же не до нас будет!

- Ты там сколько раз был-то, на Земле, что тебя туда так тянет? – спросил Демон.

- Ни разу. Но очень хочется посмотреть, из-за чего столько восторгов. Неужто лучше, чем тут? Соберемся... Посидим... Песни военные дуплетом попоем...

- Дустом, бестолочь! Мою любимую: "Служили два товарища в однем и тем полке". А потом взорвем что-нибудь по старой памяти! – вставил Угрюмый.

- А что пить будем? - спросил Демон.

- Я считаю, что брать надо только водку, - быстро предложил Крюгер. - Нервно-паралитические качества – отличные, это раз. Скорость приема и дозы – все давно рассчитано, и это – два. Вообще я вам так скажу: когда квасишь, надо строго соблюдать меру. Иначе можно выпить меньше!

- А вот я свою меру знаю четко, - солидно заметил Угрюмый. - Упал – значит хватит!

- Ну-ну. Ты, до того как упасть, такого накуролесишь! Расскажи-ка лучше, как вы с Кабаном у Гоблина в кабинете квасили, как ты по пьянке сперва чайным грибом закусывал, а потом рыбок из аквариума сожрал! – засмеялся Крюгер. – А то – "упал" он, куда там!

- Подумаешь! А ты никак забыл, как вы с Гоблином нажрались, а ты в пьяном угаре навалил на клумбу перед штабом? Меру он знает, - передразнил Угрюмый. – Меру чего? Сколько навалить? Я сильно сомневаюсь. Начальника штаба чуть кондрат не хватил, его после этого втроем из ведра отливали.

- Так значит – водку? – перебил Демон.

- Ага! А не то опять начнется: "текила-транквила, почувствуйте себя кактусом" - на фиг.

- А вообще, куда устраиваться будем после дембеля? – поинтересовался Демон.

- Крюгер сначала хотел в дивизии выталкивателем парашютистов пристроиться, а теперь вот решил командиром слонового батальона в Таиланд податься, - сказал Угрюмый. – Любит крупных зверей, ничего с собой сделать не может.

- Ага, и тебя к себе прихвачу, дерьмо за ними отгребать лопатой. Маловат ты, правда.... Завалить тебя может...

- Не, он к тебе не пойдет, – уверенно сказал Демон. – Я сам слышал, как он Кабану вправлял, что на сверхсрочную в хлеборезке останется.

- Тебя ввели в заблуждение, - сказал Крюгер. – Он собирается заняться любимым делом: будет вести кружок декоративного глистоводства.

- Ага, и тебя к себе главным глистом возьму. По совместительству.

- А что Гоблин по этому поводу говорит? – спросил Демон.

- А то ты его не знаешь: "Мой дом – казарма, и вся моя жизнь – разведвыход в зоопарк".

- Блин, неужто ему действительно никогда свалить отсюда не хочется?!

- Ты сперва послужи с его, может, чего и поймешь. Мне он всегда говорит, что до тех пор, пока в армии бесплатные патроны, он вообще никогда не уйдет. Ну, что? – Демон хлопнул себя рукой по коленке. – Трогаем!

Угрюмый тут же сунул свое ружье вниз, прицелился в акулу и нажал на спуск. Вспышка осветила туннель, белый луч ударил акуле в спину и тут же погас. Вспоротая пламенем обнаглевшая рыба бесшумно ушла на дно. Диверсанты спустились на дорогу и быстрым шагом двинулись дальше.

Лампы над дорогой попадались все реже, и вскоре они уже шли в полной темноте. Все трое опустили на глаза очки фотоумножителей, именуемые в народе "гоглезами", подкрутили настройки, и отсутствия света не замечали, потому как видно через них было гораздо лучше, чем с любым освещением.

Именно через очки Угрюмый увидел впереди выглянувшую из-за укрытия ярко-оранжевую голову. Голова спряталась, а вместо нее появилось стеклышко оптического прибора.

- Сто метров вперед, левее на одиннадцать, - прошептал диверсант, не сбавляя шага и снимая ружьецо с предохранителя.

Шедшие за ним незаметно изготовились к стрельбе. Угрюмый быстрым шагом подошел к выходу из туннеля и вошел в очередную пещеру. Поток здесь расходился далеко в правую сторону, а дорога, по которой они двигались, шла прямо.

Боец уверенно шел к стоявшей на дороге куче ящиков, из-за которой кто-то выглядывал. За ящиками сидело пятеро, больше рядом никого не было. Навстречу ему катились такие волны животной ярости и злобы, что почувствовавший такое обычный человек до конца жизни бы икал, боялся темноты и по ночам гадил в постель при малейшем шорохе. Однако Угрюмый сам был не меньшим зверем, и поэтому на такие мелочи внимания не обращал. Потому как знал, что результаты от встречи с ним всегда оказывались гораздо хуже.

Несколько ящиков стояли прямо перед ним и парочка – немного слева. Один строгг сидел за левыми, а четверо прямо впереди. И когда он поравнялся с первым ящиком, из-за него выстрелили какой-то липкой гадостью. Он сразу вспомнил слова Колючего и резко прыгнул вперед.

Вонючая жидкость тугой струей полоснула его по ногам и сбила на пол. Вторая струя ударила уже точнее, в район живота, и Угрюмый почувствовал, как быстро она начинает загустевать и сковывать все его движения. Изображая испуг, он истошно завизжал, перекладывая ружье поудобнее. И как только неприятельская голова высунулась из-за ящика, луч ударил прямо ей в лоб, ослепив вспышкой выглянувших из-за другого ящика.

Испарившиеся мозги с треском раскололи черепную коробку изнутри. Через очки было отлично видно, как справа вылетела сеть, а за ней выскочили четыре ярко-оранжевые фигуры и наперегонки бросились к нему. Угрюмый перевернулся и наотмашь полоснул лучом по всем четверым. Никто не успел даже вскрикнуть, изуродованные тела тяжелыми кусками попадали на пол, а луч все продолжал плясать по трупам, жутко шкворча и поднимая чудовищный смрад.

Щелкнул отпущенный спусковой крючок, ослепительный луч погас, и только вспоротый плазмой металлический пол темно-малиново светился на местах разрезов. Пещера снова погрузилась во тьму. Подошедшие друзья подняли бойца с пола и поставили на ноги. Сам ходить Угрюмый уже не смог бы, потому как загустевшая жидкость висела на нем огромным отеком,

намертво связав обе ноги. Демон вынул нож и попробовал было ее срезать, но ничего из этого не получилось.

Тогда они осторожно срезали с Угрюмого штаны, а Крюгер заботливо распорол и трусы. Грязно ругаясь и светя во мраке белой задницей, Угрюмый отправился за ящик и там снял штаны с того бандерлога, которому первому пробуравил голову. Штаны были очень большие, и Угрюмый, не задумываясь, отхватил ножом штанины. Когда примерил, оказалось коротковато. Получилось что-то похожее на шорты, из которых торчали здоровенные волосатые икры в грубых армейских сапогах.

- Ну, блин, курортник! – плюнул на пол Крюгер. – Может, искупаешься еще?

- С мягким знаком! – ответил Угрюмый.

Вода у берега бурлила от неистово метавшихся акул и другой нечисти. Демон поддел сапогом солидный кусок бандерлога и пинком послал его в воду. Акула выскочила из воды метра на два и на лету вцепилась в горелое мясо. Не успела она упасть в воду, как в нее саму уже вцепились две товарки. Когда они упали в воду втроем, к разделке и дележке покусанной подруги подключились все остальные обитатели пещерных вод. Кипела битва, били по воде хвосты, с плеском падали в воду выпрыгнувшие рыбины – шел настоящий праздник живота.

- Ты смотри, что вытворяют! - хмыкнул Демон. – Как будто посылка в казарму пришла!

Приятели захихикали, потому как действительно было очень похоже. Втроем они быстро спихнули останки бандерлогов в воду, сперва устроив водяному зверью конкретную обжираловку, а потом враз охладив подводные страсти парочкой гранат.

- А что мы сами будем жрать на обратном пути, а? – спросил Крюгер.

- Все подряд! - бодро ответил Угрюмый. – Я при нужде и тебя съем, не переживай!

- Да за тебя-то я и не переживаю, кому ты нужен! Тебя в эту кучу бросить, - Крюгер показал на успокоившуюся воду, - так можно рыбам только пособолезновать.

- А чего? Они же съедобные! Мы, кстати, как-то раз с Кабаном мутанта грохнули и затрепали на двоих.

- И как он? – заинтересовался Демон.

- Кто? Кабан? Нормально! Ты же сам его видел!

- Мутант, елы-палы!!!

- А, мутант! Мутант был – мое почтение! Наверно, молочный попался. Правда, каким-то говнецом слегка отдавало, конечно. Но не сильно, если не принюхиваться и не дышать. Кабан все горевал, что кетчупа с собой не было. Кстати, а Гоблин тебе никогда не рассказывал, что он тут жрал во время первой высадки?

- Нет, - на секунду задумавшись ответил Демон.

- Ага. Он никому никогда не говорит. Сдается мне, не только мутанты тут съедобные, - хихикнул Угрюмый. – Ты его спроси потом, обязательно спроси!

- Да чего там спрашивать? – вмешался Крюгер. – Подумаешь, сожрал кого-то! Он ведь совсем один шел, по трупам. А вот нам, Угрюмый, тебя опасаться надо. Ты-то все, что даже позавчера шевелиться перестало, все равно сожрешь.

- Ага! Вы теперь спите строго по очереди, потому как если закончится жратва, я за себя не ручаюсь.

- Короче, ненасытный ты наш. Где народ?

Угрюмый наклонил круглую голову и прислушался к чему-то внутри себя. Постояв так с минуту, сказал:

- Недалеко. Если по воде – совсем быстро.

- Ну ты и лезь туда первым, - сказал Крюгер. – Сперва перекусай там всех новыми зубами, а мы уже за тобой.

- Вода течет в какой-то агрегат, - не слушая друга продолжал Угрюмый. – Это очень большая хреновина, а что делает – не пойму. Энергии в него идет просто море, а воды – еще больше.

- Идет или выходит? – спросил Демон.

- Идет. Выходит из него только вода. Горячая. Я сперва решил – кипятильник какой глобальный, но уж больно большой, непохоже.

- А на что он похож? – спросил Крюгер.

- Очень плохо видно, что-то мешает. Здоровенная такая хренотень, в высоту метров сто. В лаве стоит.

- А-а, понял, - сказал Крюгер. – Нам как-то привозили пару ботаников-яйцеголовых после землетрясения, так вот они говорили, что у строггов против этого дела на огромной глубине построены какие-то тектонические стабилизаторы. Дескать, чего-то они там регулируют и вроде как снижают сейсмоопасность. Мол, если напоретесь – ни в коем случае не трогайте, иначе никогда до верху не добежите, накроет обвалами.

- Очень даже может быть, что скотина-ботаник не сбрехнул, - кивнул Угрюмый. – Обстановка тут везде нехорошая, давит на душу. Такое чувство, как будто кто-то держит на цепи огромное Зло, не дает разгуляться. Я сперва думал – системы наблюдения, а потом понял: что-то тут не то, не с живыми связано. Подтверждаю – их механизмы трогать нельзя.

Никто их трогать и не собирался, кроме одного, самого зловредного. Задача стояла ликвидировать генератор, а на остальное уже не оставалось ни времени, ни средств.

Они шли еще довольно долго, следуя чутью Угрюмого. Казалось, туннелю не будет конца. Трижды выходили на блокпосты строггов и все три раза без жалости вырезали всех кто там был. Демон радовался, что им ни разу не попались бандерлоги, иначе так просто они бы не прошли. В конце концов, они вышли к боковому ответвлению, и Угрюмый сказал, что идти надо туда. Крюгер вежливо пропустил его вперед и пошел следом.

Уже на подходе все трое замерли и тихо защелкали языками, давая знать боевому охранению, что это возвращаются свои. Услышав ответные щелчки, они снова тронулись вперед. Первым их увидел засевший под потолком Лютый. Присмотревшись к Угрюмому, он продекламировал:

Не осуждай меня, Прасковья,
Что я пришел к тебе такой!

. После чего изумился уже прозой:

- Угрюмый, это что за чудо-портки?!

Угрюмый растянул обрезанные штанины в стороны и кокетливо ковырнул землю носком грязного башмака.

- Да вот, паренек один, из местных, от них в мою пользу отказался... Упирался, правда, по началу даже жлобствовал... – Угрюмый печально вздохнул. – Пришлось пристрелить жадину. Конечно, исключительно в воспитательных целях!

- В них уже человек тридцать до тебя убили, а теперь ты их напялил, дурко!

- Человек в них – только я, причем – первый. Чего ты докопался, нормальные штанцы!

- Конечно, нормальные! Я бы даже сказал – дембельские!

И они пошли дальше, на доклад к Гоблину.

- Как? – спросил Гоблин.

- Нормально, - ответил Демон. – Наших осталось семеро, из них трое – лежачих. Остальные тоже, в общем-то, не бойцы. Я всех отправил наверх.

- Хреновато дело. Бомб много, людей совсем мало. Угрюмый, я так чую, что мы уже совсем рядом. Что скажешь?

- Ага. Уже недалеко, но у них там какой-то техники понатыкано, ничего толком не видно и не понятно. Гас, ты как?

- То же самое. Полный нуль.

Гоблин кивнул и спросил Демона:

- Как там в целом?

- Относительно спокойно.

- Ну я даже не знаю! – возмутился Угрюмый. – А как нас монстры чуть не порвали?!

- Это какие? – поинтересовался Пушистый.

- Кошмарные твари!!! – всплеснул

руками Угрюмый. – Нападение с потолка!!! Вот такие пасти!!! – боец присел и развел руки в стороны. – Вот такенные зубищи!!! – боец отмерил на руке примерно полметра.

- Это сталкеры, что ли? – ехидно спросил Пушистый.

- Ага! – радостно кивнул Угрюмый. – Постоянно нас столкнуть норовили! Но не на тех напали! Мы тоже как начали толкаться! Крюгер вон двоим успел затолкать по самые помидоры! Как увидел голых зверей – аж затрясся весь, и давай...

- Хорош бакланить, - оборвал его Гоблин. – Выдвигаемся для рекогносцировки на местности.

Через пару минут воссоединившиеся войска двинулись дальше. Обмениваясь на ходу накопленными за время разлуки впечатлениями, и те и другие согласились, что охрана подземелий и важнейших военных объектов планетарного значения поставлена из рук вон плохо.

- И ничего не плохо, - заступился за монстров Угрюмый. – Просто они все наверх ломанулись, а здесь остались только роты охраны. Да сам генератор, небось, полк бандерлогов сторожит. Вы их так хаете, что, можно подумать, у нас в пехоте службу лучше несут. Точно так же постоянно спят, козлы.

Тихо переговариваясь, они вышли к берегу широкого подземного потока. Это была все та же река, впадавшая где-то неподалеку в непонятный агрегат, о котором говорил Угрюмый. По дороге они шли цепочкой, растянувшись метров на двадцать. Мягко плескалась вода, смачно хрустели под ногами панцири местных восьминогих тараканов.

Кромешная темнота никому не мешала, поскольку аппаратура шлемов выдавала изображение великолепного качества. Собственно, это было и не изображение вовсе, поскольку маломощные лазеры рисовали картинку прямо на глазном дне, в результате чего ее качество превосходило все мыслимые пределы.

Наружные камеры воспринимали излучения в любых диапазонах, стоило только покрутить настройку. Причем само изображение конвертировалось в привычный для человеческого глаза вид, изначально ликвидируя всяческий сюрреализм. Автоподстройка же позволяла одинаково спокойно смотреть как на взрыв ядерного заряда, так и на маленького подземного светлячка, излучающего только жесткий ультрафиолет. Таким образом, бойцы легко обнаруживали системы тревожной сигнализации и организованные без должного усердия засады.

Вот и сейчас они, растянувшись в длинную цепь, тихо двигались к очередному замеченному издалека блокпосту. Далеко впереди, как в детской сказке про маленьких, заблудившихся в лесу детей, сквозь пещерный мрак им светил маленький огонек.

- Сейчас мы выйдем к избушке, где живет Баба-Яга, – сказал Кабан.

- Держите Угрюмого! - предупредил Демон, - Иначе бабке – кранты, склонит ее к немедленному сожительству. При виде женщин парень за себя не отвечает. Очень горяч!

Шедший впереди Гастелло поднял вверх кулак, и все сразу залегли на пол, уставившись на огонек через прицелы. В паутинках перекрестий хилая лампочка тусклым желтым светом выхватывала из тьмы несколько перевернутых ящиков, верхом на которых сидели строгги и дружно что-то жрали своими крючками из мисок. Судя по их довольным рожам, еда им нравилась и была вовсе не такой плохой, как казалось землянам.

- Жрут, сволочи... – прошептал Гастелло.

- Блин, как они только не проблюются от этой параши! – с отвращением сплюнул Лютый.

- Крюгер! – шепнул Гоблин.

- Чего?

- У тебя мягкие пули еще остались?

- Само собой! – оживился Крюгер. – Хочешь опробовать?

- Нет, давай уж ты сам!

Крюгер змеей скользнул по полу вперед. Дополз до Гастелло, вынул из рэйлгана один магазин и вставил другой, снаряженный мягкими пулями с крестообразно надпиленными наконечниками собственноручного изготовления.

Плотоядно улыбаясь в предвкушении удовольствия, Крюгер защелкнул магазин, клацнул затвором и припал к прицелу. Свет лампочки немного мешал, однако беспечно жрущих строггов было отлично видно. Выискивая командира, диверсант разглядывал их поочередно. Ну и рылья, мать честная... Сверкали демонические красные глаза, шатунами ходили и перекатывались мощные челюсти. Боец отполз немного влево, так, чтобы минимум трое строггов оказалось на линии огня.

- Крюгер, мать твою за ногу! – сердито прошипел Угрюмый. – Мы долго еще тут валяться будем?! А ну, быстро стреляй, скотина!!!

- Завали хавэло, военный... – тихо ответил Крюгер. – Ты лучше записывай, как я тут за счастье народное сражаюсь. Потом ведь всем врать будешь, что это ты так круто стрелял...

Вот он. Харя – семерым с похмелья не обосрать, на рукаве этот череп с красными ушами, на груди какие-то цацки железные. Ветеран, елы-палы! Перекрестье встало точно над правым красным глазом, и Крюгер мягко нажал на спуск.

Бздынь! Бздынь! – завизжал рэйлган. Крюгер стрелял быстро, перенося прицел с одного на другого справа налево, не успевая разглядеть результаты попаданий. Зато всем остальным было отлично видно, как голова командира строггов от попадания мягкой пули с распиленным наконечником взорвалась, будто тухлый арбуз, начиненный динамитом.

И не успели обляпанные командирскими мозгами строгги раскрыть рты, как то же самое произошло с головами остальных. Обезглавленные тела бессильно повалились на пол. Прием пищи на блок-посту был бесповоротно испорчен.

- Ловко ты их! – захихикал Угрюмый. – Как помидоры тухлые! Раскинули мозгами пацаны!

- Учись, сынок! – великодушно ухмыльнулся Крюгер. – А не то так и будешь всю жизнь ключи подавать!

- Сам сынок!!! – огрызнулся Угрюмый. – И при чем здесь ключи?!

- Заткнитесь оба!!! – яростно зашипел Демон. – Как вы мне уже надоели, паразиты!

- Лампочку, Крюгер! – подсказал Лютый.

Бздынь! – и далекий огонек погас. Диверсанты поднялись с пола и только собрались двинуться вперед, как Угрюмый и Гастелло одновременно цокнули языками. Все присели и услышали шепот Угрюмого:

- Блин, еще валят! Гоблин, готовь тяжелую артиллерию... Сейчас они подойдут.

Гоблин повернул голову и увидел, что Негатив уже приготовил свою BFG и нервно похлопывает ее по корпусу. Рядом с ним Пушистый держал наготове ручной гранатомет, с виду напоминавший уродливый револьвер с огромным барабаном.

- Приготовьтесь... – тихо сказал Гастелло.

И сразу после этого из бокового прохода на берег реки начали выходить строгги. Шедшие впереди, увидев картину столь печально закончившейся трапезы, остановились как вкопанные. Задние толкались и напирали, недоуменно о чем-то спрашивая передних. Свет минимум десятка фонариков выхватывал из темноты картину жуткой бойни.

- Решают, чем бы теперь пол отмыть, – тихонько хихикнул Гоблин. – Я так думаю, что обычный порошок не возьмет!

Бойцы тоже захихикали, а Гоблин скомандовал:

- Негатив, давай!

Негатив поднялся, широко расставил ноги, упер оружие в бедро и резко дернул ручку BFG. Разрядник тихо завыл, как будто внутри разгонялся электромотор. Вз-з-зы-ы-ы!!! – верещали катушки. БУМММ! – отдача подкинула BFG, чуть не сбив Негатива с ног, и сорвавшийся с конца раз-

рядника огромный Зеленый Шар, освещая туннель мертвенно-зеленым светом, стремительно понесся к строггам.

Подземелье огласил дружный вопль обезумевших от страха монстров, а Негатив снова дернул за рукоятку спуска. Шар на подлете выпустил из себя первые три луча, а второй уже стартовал следом. Толпа строггов вышла из оцепенения и бросилась врассыпную, по большей части – навстречу второму Шару. Не дожидаясь детонации, Пушистый пустил по скоплению противника три гранаты подряд и, когда первый Шар выпустил все пять лучей, среди мечущейся толпы взорвались гранаты.

Бум! Бум! Бум! – взрывы гранат рвали монстров на части и расшвыривали по сторонам. Первый Шар ударил в стену и сдетонировал, превратив всех, кто находился в радиусе двадцати метров, в кровавый пар. Второй Шар, грамотно пущенный Негативом с недолетом в пол, сдетонировал перед толпой, испепелив оставшуюся ее часть. Пушистый на всякий случай пустил туда еще пару гранат, однако это было уже напрасной растратой боеприпасов, что немедленно вызвало замечание Угрюмого о грубейшей расточительности в условиях непрерывных тяжелых боев.

Негатив возился с BFG и тихо ругался.

- Ну, чего ты там? – спросил Кабан.

- Да опять заклинило ручку, блин! Вечно с ней одни проблемы!

- Оставь ты ее. Все равно батареек здесь нет. Брось, не таскай.

Негатив размахнулся и бросил BFG в воду. Раздался громкий всплеск и поломанное супер-ружье камнем ушло на дно.

- А я вот еще посмотрю, что ты старшине наверху скажешь по поводу наличия отсутствия табельной BFG! - ехидно заметил Угрюмый.

- Пусть только вякнет, урод! Повешу на портянках прямо в каптерке! И все остальные утоплю! – огрызнулся Негатив. – Разве это оружие?! Где мой рэйлган?!

Боец подхватил с пола свой верный рэйлган и пальнул в ту сторону, где минутой раньше беспокойно суетились враги.

- Прекрати тратить пульки! – продолжал нудить Угрюмый.

- Да ты-то хоть отвали, Угрюмый! Штаны свои лучше подтяни!

Маленький отряд уже тронулся вперед. Миновав место расправы над караулом, в полной темноте диверсанты быстро пробирались вдоль реки, лавируя между богато расставленными ящиками по широченной дороге до самого ее конца. Становясь все уже и уже, понемногу прижимаясь к стенке, дорога плавно сошла на нет. Слева открылся вход в очередной туннель, и диверсанты, на дух не переносившие заходы через единственный, не предоставляющий выбора проход, с крайней неохотой вошли в него.

Когда через десять минут они увидели вентиляционную решетку, все десять человек без промедления забрались через нее в трубу и мгновенно растворились в темных хитросплетениях воздушных шахт и распределительных коллекторов.

Немного погодя, миновав пяток здоровенных пещер и несколько помещений поменьше, они устроили небольшой привал в маленькой, бочкообразной технологической камере возле большущей вентиляционной шахты. Бойцы расселись на полу и немного расслабились. Сидя на корточках и повернувшись к остальным спиной, Гоблин копался в рюкзаке.

- Пушистый, Тарзан – осмотритесь там, чего и как, - не оборачиваясь сказал он.

Оба диверсанта тихо ускользнули в разные проходы. Ждали они их недолго, минут через пять оба вернулись.

- Доклад, - бесстрастно приказал Гоблин.

- Значит, так, - сказал Пушистый. – Впереди что-то серьезное. Ни до чего добраться не смог.

- Это еще почему? – спросил Гоблин.

- А потому, - вытирая пот со лба сказал Пушистый, – что им тут уже на все наплевать: понизу все люки заварены, поверху все трубы заминированы наглухо, а уж сигнализаций я разновидностей штук семь насчитал. Все насторожено и по всему видать, что нас тут активно ждут.

- Тарзан?

- Точно такая же херня, - кивнул и сплюнул солдат.

- Ну что, граждане диверсанты, поздравляю вас: приплыли! – хмыкнул Гоблин. - Вы хорошо смотрели?

- Ты что, не веришь? – с обидой спросил Пушистый.

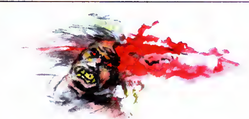
Гоблин медленно наклонил голову, серые глаза из глубоких глазниц внимательно смерили бойца с головы до пят:

- Если бы я верил всему, что вы мне тут буровите, то давно бы уже в яме сгнил. Угрюмский?

- Мы совсем рядом. Я чувствую. Максимум – километр. – Угрюмый призадумался. – Больше ничего не скажу, потому что ни фига не понятно. Как под одеялом чего-то нащупываешь, ничего не пойму. Как мы от реки отошли, так все разладилось.

- Гас?

- Аналогично, - кивнул Гастелло и, будучи технически грамотным, добавил, – я так думаю, что там могучее магнитное поле, из-за которого ничего не видно.



- Так и должно быть. Мне самому третьего дня видение было! У кого какие предложения?

- Раз ждут через трубы, значит, надо идти по открытой местности! - высказался Пушистый.

- Ты чо, совсем рехнулся, идиотина тупорылая? – вежливо поинтересовался Угрюмый. – Вообще поляну, смотрю, не стрижешь! В армии всегда так, - пояснил он общественности, - Набирают здоровых, а спрашивают потом как с умных. Посмотри, сколько их на постах стоит и рядом круги нарезает! Куда тут соваться?!

- Чо ты орешь, баран?! Ничего я там не вижу! Вот докопался, мутант контуженный!

- Твои предложения, Угрюмый? Сам-то, как думаешь?– спросил Гоблин.

- Ну, я даже не знаю... А вообще – чо тут думать? Все давно уже придумано! Идем по открытой местности, конечно! Только надо бы как-то маскирнуться.

- Я предлагаю лучший вариант, - с серьезной физиономией завел свою обычную песню Крюгер. – Надо запустить вперед Угрюмого в этих "тропиканосах", тогда часть монстров сразу со смеху подохнет,

- Лучше тебя вперед запустить вообще голого, - язвительно огрызнулся Угрюмый. – Тогда они вообще сразу все от изумления подохнут.

Все фыркнули, а Крюгер довольно заулыбался. Слава о размере его мужских достоинств гремела по всей дивизии, ибо там действительно было от чего придти в изумление.

- А может их как-нибудь тово... загипнотизировать на расстоянии? – осторожно спросил Кабан. – А, Гоблин? Угрюмый же у нас телепат бешенного разряда.

Гоблин устало махнул рукой:

- Толку от этого... Я тебе так скажу: лучший способ передачи мыслей на расстояние – это прицельная стрельба. Все остальное – баловство. Ладно, для начала посмотрим, чего там конкурирующая фирма затеяла...

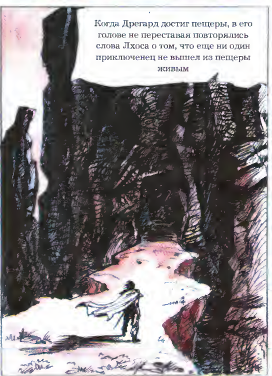
Гоблин расстегнул нагрудный карман, вытащил из него плоскую металлическую коробочку, подцепил грязным обломанным ногтем застежку и открыл крышечку. Угрюмый встал на цыпочки и, высунув от любопытства язык, заглянул Гоблину через плечо.

продолжение в следующем номере











Сценарий: Александр Володкович Графика: Ал

Дрегард долго блуждал по лабиринту, время от времени, скрещивая оружие с мрачными воинственными орками. Но ничто не могло отвратить его от цели - легендарного Меча Дракона.

Черт возьми, а ведь старый пройдоха не соврал. Этот меч великолепен.

Отлично. Еще один глупец обзавелсн моим симпатичным сувениром, а я неплохо на этом заработал.



Загадки от BIB The Tall и не только

Или из-за жаркого лета всем в лом шевелить мозгами, или загадки попались сложные, но писем с ответами на этот раз было меньше. Самыми активными и оперативными оказались Артем aka Конт, Федосеев Андрей aka ZoRDiN и Иван Кондраков.

Для начала, как водится, проведем разбор предыдущего полета. Совсем простая загадка Родиона Романовича многих поставила в тупик. Судите сами – вот исходный ряд - О Д Т Ч П Ш С В Д ... , а вот его продолжение Д(есять), О(динадцать), Д(венадцать), Т(ринадцать). Правда, просто? :)

А вот с головоломкой Дмитрия Тратаса справились совсем немногие. Если помните, то нужно было из двенадцати шаров найти тот, что отличается от остальных, да еще и определить, легче он или тяжелее. И все это – за три взвешивания. Ниже приведен авторский вариант решения.

Предположим, что шары пронумерованы. Дерево решения такое (значок ">" означает тяжелее, а "<", соответственно, легче):

Взвешивание 1: 1 2 3 4 ??? 5 6 7 8.

Вариант 1А: 1 2 3 4 = 5 6 7 8 . Вывод: плохой шар находится среди 9 10 11 12 (пока неизвестно, какой он).

Взвешивание 1А2: 9 10 11 ??? 1 2 3.

Вариант 1А2А: 9 10 11 = 1 2 3. Вывод: плохой шар - 12. Сравниваем его третьим взвешиванием с любым из хороших шаров и определяем, тяжелее он или легче.

Вариант 1А2Б: 9 10 11 > 1 2 3. Вывод: плохой шар находится среди 9 10 или 11 и он тяжелее.

Взвешивание 1А2Б3: 9 ??? 10

Если равно, то плохой шар - 11, и он тяжелее. Если не равно, то плохой шар тот, который тяжелее.

Вариант 1А2В: (9 10 11 < 1 2 3) симметричен варианту 1А2Б.

Вариант 1Б: 1 2 3 4 < 5 6 7 8. Вывод: шары 9 10 11 12 - хорошие, а плохой или среди 1 2 3 4, и тогда он - легче, или среди 5 6 7 8, и тогда он - тяжелее.

Взвешивание 1Б2: 1 2 3 5 ??? 4 9 10 11.

Вариант 1Б2А: 1 2 3 5 = 4 9 10 11. Вывод: плохой шар находится среди 6 , 7 или 8 и он - тяжелее. Решается аналогично варианту 1А2Б, когда надо за одно взвешивание определить один плохой шар из трех, причем уже известно, какой он - более тяжелый или более легкий.

Вариант 1Б2Б: 1 2 3 5 < 4 9 10 11. Вывод: плохой шар находится среди 1 , 2 или 3, и он - легче. Задача опять свелась к тривиальной.

Вариант 1Б2В: 1 2 3 5 > 4 9 10 11. Вывод: или плохой шар - 4, и тогда он легче, или плохой - номер 5, но уже он тяжелее. Решается взвешиванием шара 4 с любым из хороших шаров. Если взвешивание покажет, что 4 действительно легче, то 4-й шар - наш. Если будет равенство, то плохой - 5-й (тяжелый).

Вариант 1В (1 2 3 4 > 5 6 7 8) симметричен случаю 1Б, поэтому не рассматривается.

Загадки Романа Васильева почти никого в тупик не поставили, поэтому их решения мы приводить не будем.

С учетом летнего периода предлагаю вам на этот раз поморщить извилинами над тремя несложными задачками.

Три выключателя

Вы стоите перед запертой комнатой. На стене – три выключателя, один из которых включает и выключает настольную лампу в комнате. Естественно, дверь закрыта настолько плотно, что свет наружу не пробивается. Вы можете поставить выключатели в любое положение, проделать с ними любые манипуляции. После этого вам нужно зайти в комнату и точно определить, какой именно выключатель управляет лампой.

Призывникам на заметку

Солдат попал в плен и был приговорен к смерти. Перед тем, как привести приговор в исполнение ему предложили сделать заявление. Причем, если оно окажется ложью, то его расстреляют, а если правдой – то повесят.

Солдат сказал фразу, и у палачей не осталось другого выхода, как просто его отпустить. И что же он им такого сказал?

45 минут

У вас есть два разных бикфордова шнура (отличающихся по материалу, длине, скорости сгорания и т.д.), каждый из которых горит ровно 60 минут. Разрезать и сгибать шнуры нельзя. Вам необходимо умудриться отмерить с их помощью ровно 45 минут. Спички прилагаются!

Не тяните, плиз, с ответами и, самое главное, покопайтесь в домашних архивах и присылайте свои варианты озадачивания.

ПОЧТА

Приветствую вас, незаменимые мои!

Как-то незаметно наступило лето, давно обещанное астрологами и предсказателями. Правда, когда вы это прочитаете эти строки, лето уже благополучно подойдет к концу, но для меня сейчас – июнь месяц, теплынь и первые демонстрации нового купальника на пляже. Наступление самого блаженного времени года принесло с собой весь обычный набор перспектив. Половина читателей вооружилась лопатами и отправилась окапывать дачу во имя грядущего урожая, или направилась навещать любимую бабушку, питаться свежим молоком и сметаной и гонять кур и петухов, вооружившийся сачком, вместо рейлгана... "Хорошо иметь домик в деревне!". Вторая же половина (думаю, что большая), вооружилась конспектами и учебниками и (в кои-то веки!) принялась усиленно готовится к сессиям, экзаменам, годовым контрольным и прочим учебным способам истязания нормальных людей. Впрочем, когда мои разглагольствования до вас таки дойдут, все сессионные проблемы уже останутся в прошлом, вышеуказанные трудности останутся только у тех бедолаг, которым в этом году предстоит определиться с нелегким жизненным выбором "Кем быть?", воспетым в стихах незабвенным В.В. Маяковским. Большинство благопо-

лучно отправится навещать бабушек и окрестные курорты, и лишь самые верные останутся у компьютеров в душных помещениях, мужественно сжимая мышки потными руками. Лето – время мертвого штиля для геймеров...

И естественно, все вышеуказанное привело к тому, что в последнем месяце у меня наступили-таки пресловутые критические дни, связанные отнюдь не с особенностями женской физиологии, а с элементарным отсутствием должного количества писем. Народ, разомлев от жары, пришел в чересчур благодушное расположение и предпочитает проводить время на пляже, но никак не дома в процессе написания писем в журнал.

Начало июня также ознаменовалось событием, не имеющим никакого отношения к играм вообще, и к компьютерным играм в частности, однако оно косвенным образом отразилось на содержании сегодняшней почты. Я говорю про 200-летие А.С.Пушкина. Его незримое присутствие постоянно ощущается на каком-то астральном уровне и целенаправленно действует на всех нас. Вот и меня, как вы видите, на лирику потянуло, правда, больше на прозу.

Впрочем, на лирику тянет многих – особенно наших читателей. Вот, например, что мне недавно на e-mail свалилось.

О Навигатор, журнал из журналов!
Любовью народной овеян ты дюже,
Стоишь, аки столб посреди окияна
Журналов подобных, однако же, хуже.

Самое обидное, что четверостишие оказалось без подписи. По неопределенным причинам автор засcкромничал и не захотел себя обнародовать. Но все равно спасибо за стихи - я такой всепробиваемой лести ранее не слышала, даже когда мне руку и сердце предлагали.

Итак, начнем с начала - свершилось, господа! Народный хит-парад, о котором так долго говорилось, наконец-то приобрел устойчивость и перестал расплываться. Большое спасибо всем, кто откликнулся на призыв. Итак, лучшая десятка, составленная по вашим письмам, выглядит следующим образом:

1. Heroes of Might & Magic 3.
2. Baldur's Gate
3. Half-Life
4. Quake 2
5. Srarcraft
6. Fallout 2
7. Unreal
8. Might & Magic 6
9. Railroad Tycoon 2
10. Fifa'99

Как-то комментировать я думаю, нет смысла – это ваше мнение. Скажу лишь, что я лично предполагала, что Quake окажется никак не ниже первого места – уж больно много о нем говорится. Жаль, однако, что в хит-парад не вошла ни одна отечественная разработка. Также обращаю ваше внимание, что в числе любимцев в основном новички – мало кто уже вспоминает Diablo или C&C.

А самым интересным было письмо, где в хит-параде на первом месте был указан Tomb Raider 3, на втором - Tomb Raider 1, а на третьем Tomb Raider 2. Подстрешный, это не ты случайно?

Уважаемый опер Гоблин! Я не знаток литературных стилей, но то, что вы пишете... (с) сэр Генри Баскервиль АКА Сергей Михалков. Здорово! Вы не подумывали об издании Ваших (виршами назвать язык не поворачивается) произведений в некоем специальном номере "НИМ"? Поклонники Z-Zone и я в том числе, были бы просто в восторге!

Далее. (А вот и камни полетели...) Третьи "Герои" заняли у Вас в общей сложности аж 10 (десять) страниц!!! Господа, ну имейте же совесть!

Да, я не принадлежу к многочисленной армии поклонников strategy, ну и что с того? Что-то лично я не припомню, чтобы под Unreal или Half-Life отводились подобные просторы. А жаль.

На этом вроде бы все. Похвалил? Похвалил. Поругал? И это тоже есть. Одно небольшое пожелание: не уходите с арены, как некогда ушла с ТВ прекрасная передача "От Винта!" Желаю Вам жить и здравствовать!

С уважением
Roman Andreev AKA Rem

Ага, – и здесь про литературу... Идея переиздать все Гоблиновские произведения не нова, и все чаще подобное предложение встречается в ваших письмах. Что же – мысль прозвучала, а ее осуществление будет напрямую зависеть от Гоблина и от того, найдет ли он издателя. Если все-таки сие прекрасное действо свершится, я дам вам знать заранее.

И вообще - отвечать на этот вопрос надобно самому гоблину. Так что вот. Прошу любить и жаловать:

Наш ответ Чемберлену :)

Старший опер Goblin непрерывно изнуряет себя думами о шикарном издании полного боекомплекта собственных опусов о нелегких боевых буднях группы тяжеловооруженных товарищей под общим названием "Quake: Несущие смерть"! Да. Бессмертный труд практически закончен и терпеливо ждет, когда местные Кириллы & Мефодии или неместные Гуттенберги запустят его в дело. Как это самое дело повернется - в нашей стране предугадать нельзя. Если удачно - можно будет порадовать себя (и, само собой, меня) покупкой мощной книги в сафьяновом переплете ручной работы, на золотых пряжках и богато разукрашенной самоцветами. Если типографии ввиду своего полного убожества не смогут осуществить мою заветную мечту, следует незамедлительно произвести бескомпромиссное коллективное нападение на главного редактора.

Далее. Никто не спорит, что "Герои" лучше, чем Half-Life или Unreal. Но описывать игры жанра 3D-action обычно не требует слишком большого объема. А вот в "Героях" все несколько сложнее. Потому и объем побольше (только не бейте меня ногами, о доблестные поклонники экшенов! – это частное мнение). А вообще-то не по журнальным страницам меряется любовь народная...

Уходить не собираемся, но за волнение спасибо. Более того, сейчас активно работаем над тем, чтобы снизить сроки подготовки номера – чтобы все-таки вам не приходилось по полтора месяца нового Навигатора ждать. Только – не судите строго – дело это долгое и кропотливое...

Многие просят увеличить раздел почты, что при настоящих размерах журнала практически невыполнимо. В этом и заключается мое предложение, а именно: выпускать небольшую газету (высокое качество вовсе не обязательно), которая представляла бы собой переписку между редакцией и читателями. Конечно, это потребует больших затрат, но, по-моему, игра стоит свеч...

Евгений aka Bug

Во время подготовки в номер очередной почты, я меня был такой разговор с домочадцами: “Что ты все о почте и о почте! Думаешь, Навигатор покупают только для того, чтобы твою почту почитать?”. Тогда я не нашла что ответить :). А если серьезно – это не серьезно. Хотя приятно. Крайне.

На некоторых номерах вы очень кайфно прячете печать “PC only and forever”. Например, на февральском номере я ее столько времени искала! Я предлагаю вам прятать ее так же и объявлять потом конкурс “кто быстрее найдет печать?”.

Cruel demon

Конкурса, конечно, не будет – слишком уж это просто :). Но вот просьбу, отчего бы не передать, я и сама в восторг пришла, когда заметила на лошадином крупе “PC only and forever”. Алле, дизайнеры! Просьба к вам – прячьте печать поинтереснее, народ головоломок хочет!

Привет ;) дорогая редакция “Нави”

Всю жизнь мечтал вам написать.

Итак, пишет вам питерский Ламер. С гордостью признаю себя им. У меня к вам пара вопросов и одна тема для разговора. Так, первое. А сколько лет Гоблину, а? А то многим он представляется этаким бородатым сенсеем с рейлганом в руке. Во-вторых кровно прошу сделать комикс побольше, ну хотя бы на страничку. В -третьих, как создать и раскрутить свой квейк-клан? Ну пусть Гоблин уделит этому полстранички (квакеры - нас много и мы вместе!!!).

А теперь тема для разговора. Я об отношениях между геймерами. Бывает, как упомянешь в разговоре, что ты Ламер, тут же тебя начинают крыть все кто может и не может :(. Экшеновцы кроят стратегов, квестовики мрачно смотрят на симуляторщиков. Причем, все считают себя крутыми геймерами. Если чайник просит помочь - никто, никто не поможет! Исключение я встретил только один раз, я не знаю, как его зовут, но огромное ему спасибо. Ну добрее надо быть, блин!

Арсентьев Юрий aka Raider

Советы давали Ym, Satana, MK, The Rat.

Привет ;) питерский Ламер!

Гоблин велел сказать, что ему не меньше тридцатника, но и не больше полтинника. Бороды у него, кстати, тоже замечено не было – хотя, может, прочитает почту и отрастит, дабы максимально соответствовать образу сенсея.

Мне кажется, ты не вполне понимаешь значения слова “ламер”. Ламер – это человек, который реально знает и умеет очень немного, но при этом делает вид, что он чрезвычайно крут. Не удивительно, что тебя начинают крыть по-матушке, если ты являешься ламером. Раз такой крутой – разбирайся сам. Кстати, ты не прав, если человек просит о помощи, ему чаще всего помогают, по себе знаю. Это как у автомобилистов – помочь себе подобному есть дело чести каждого.

На счет взаимоотношений между поклонниками разных жанров. Интересная тема – ничего не скажешь. Я, правда, особо не замечала у нас в редакции никаких осложнений по этому поводу – все играют, во что нравится, и не судят других. Может, ты не с теми людьми общаешься? Это все-таки зависит от человека, а не от того, какие игры он предпочитает. И последний вопрос – а почему у тебя так много советчиков?

В этом письме не будет никакой похвалы или критики. Этим у вас и так весь ящик завален (когда-то и моё письмо там валялось, но без ответа не осталось. Это на несколько пунктов повысило моё уважение к вам). Что же побудило меня написать это письмо? Скажу только одно слово - БУКА. Надеюсь, некоторые уже догадались, что речь пойдёт о локализации Heroes of Might & Magic III. Если кто не знает о чём речь, то объясню. HOMM 3 продавалась в двух версиях: коробочная и “экономик”. Если коробочная стоит где-то 10у.е., то “экономик” стоит 2,5у.е. Все спрашивают: “Как бороться с пиратством?” Никак! Оно будет всегда. Но БУКА нашла способ подавления пиратской продукции лицензионной. Я не видел их финансовый отчёт, но мне кажется, что прибыль будет больше, чем только от коробочных версий. Другие наши компании должны последовать примеру БУК'и. Тогда и пиратам делать на рынках будет нечего. Я не люблю пиратскую продукцию, но финансы не позволяют мне покупать лицензионную. А что вы ещё предлагаете? Надеюсь, вы не уснули от этой лекции. Нет, ну и отлично, т.к. я заканчиваю. А кто уснул, пускай спят. Сейчас время детское, так что не будите. А мы, геймеры, только начинаем готовиться к долгой ночи борьбы со злыми силами, уничтожения наглых марсиан, обезвреживания террористов, покорения мира и т.д.

Взяли мышки в руки! На старт! Внимание! Марш!!!!!!! Ну вот опять, у Chaos Mage'а фальстарт.

Lord Darten

lord_darten@hotmail.com

Разговоры о пиратстве, хоть и интересные, но пустые до безобразия. Потому как ни к чему, кроме высказывания частного мнения они не приведут. Это как в политике, – но если в политике ты можешь высказать свое мнение голосованием на выборах, то с пиратством еще веселее – противникам оного придется заплатить очень много денег за свои убеждения.

Несомненно, снижением цен на лицензионную продукцию можно добиться того, что пиратство несколько пошатнется. И есть только один момент, который разбивает вдребезги все наши рассуждения – оперативность. К тому времени, как Бука предложила лицензионных “Героев”, у половины (или даже больше) геймеров уже были пиратские диски. Так что не только ценами нужно “брать” покупателя.

Warning! В какую сторону съезжает комикс? Рисунки – это класс, но русло, в которое они смываются, не то…

Иванов Е. aka rt

Как мелькнуло у одного из читателей: “Видно Еремина так задело про комикс для детей от 3 до 7 лет, что он наглядно решил всех переубедить в обратном”. Опять же, кто-то посетовал, что не все женские тела приятны для разглядывания, и не стоит рисовать полуголых толстых уродин, как в 23 номере. Альтернативы, которые предлагают читатели для комикса – продолжение Максима, комикс про Ларису Ивановну Крофт и т.п.

А вот следующее письмо как раз высказывает совершенно противоположную точку зрения, считая, что в Навигатора недостаточно внимания уделяется взаимоотношениям полов.

Вопрос. Почему не пишут про программные продукты эротического направления?

Выходит, что летящие головы, руки, ноги и лужи крови - это норма, а секс-табу.

Значит, смотреть, как человека убивают можно, а откуда он берется - нельзя. Вы же не думаете, что если на игру наложили высокие возрастные ограниче-

ния, то в нее не будут играть остальные? Так почему же про эти игры пишут, а про эротику с теми же ограничениями - нет? Вы ответьте за себя, но так чтобы все слышали.

Алексей aka Single.

Имхо, не пишут не потому, что такие скромники и монахи, а потому, что нормальных продуктов эротического содержания – единицы. На моей памяти только "ГЭГ" да "ЖАР", ну разве что серию Ларри сюда добавить можно... Так что жестокому порно в Навигаторе делать явно нечего – это не вполне игровая продукция. Не в Мультимедиа же рубрику его помещать! :)

Без комментариев

Здравствуйте! Это я. Хоть вы меня и не знаете, все равно привет! Это было хорошее, теперь о плохом.

Что это вы вдруг удумали? Я по поводу журнала. Многое изменилось с начала 1999 года. Во-первых – бумага, раньше она была лощеная, а теперь? Во-вторых - что с толщиной? Я понимаю, многим нравятся стройные, но я люблю толстых!!! Толстых! На 206 страниц! И, пожалуйста, побольше черного юмора, больше. Его поклонников очень много (в том числе и я). Я не говорю, чтобы от начала и до конца все будет в нем, но хотя бы немного.

И у меня идея. Сделайте рубрику, где описывается то, как чинить что-либо. Я не о том, что: "Возьмите топор и расколбасьте вот эту синенькую фигню на самом процессоре до красного состояния". Нет, не так. Вот, например, у моего друга такое дело: значит, у него все было нормально, и он ненароком стер что-то. Теперь у него вместо 256 цветов 16 и 2 цвета. И вот что для этого нужно сделать. Я тут спросил у "мужика" (мастера) он сказал, что надо перезагрузить адаптер и восстановить драйвера на видео-карту. Фиг знает, где этот адаптер. И что с ним делать. Вот такие вот пироги, дорогие Навигаторцы.

Кстати, хотите подзаработать денег? Слушайте. Вот, например во 2-ом номере (1999 год) на последней обложке, внутри, напечатаны рекламы книг по пользованию Windows98, а как? И где? И что они из себя представляют ничего не сказано. Плохо! Ща опять буду ругаться. Сделайте так, чтобы их можно было получить по почте, а мани с их продажи берите себе и, конечно же, не обложите это налогами... Круто? Нееет? Тогда что же вам еще надо? Все, я обиделся, ухожу...

Ага, поверили? Ладно, можете этого не делать, я не в обиде. Кстати, давно хотел спросить, какие у вас там компьютеры стоят? Р-3 500 или уже там втихаря Р-4-е придумали? Ладно, хватит гулять, пора на дело. А дело у меня к вам такое, я давно хотел получить... работу, да, ничего здесь смешного нет, хоть мне и 14-ть все равно! Хочу работать! Но не как-нибудь так ящики таскать или мешки от нечего делать, да и уже человеком стать хочется. Значит так: 1. Я могу стать вашим главным (нет, это я вперед забежал, сорри) художником. 2. Могу стать, нет могу написать про какую-либо игру. 3. Могу докладывать новую информацию. 4. Мыть полы в вашей студии даже и не просите. 5. и т.д. и т.п. "Ага!" - вы скажете, - "для того чтобы поступить к нам хотя бы полы мыть, ты должен Оксфорд с красным дипломом закончить"...

Но я бы попросил вас: "Что надо прочитать или выучить, чтобы знать хотя, ну чуть-чуть?" Если можно, вышлите ответ с рекомендациями. Если для вас это сложнее, чем человека "грохнуть", то не надо. Что я только не делаю, чтобы хоть чему-нибудь в компьютере шарить. Уже и книгу купил (надеюсь, не последнюю) и на кружок в школе записался.

Короче, дело у ночи сейчас когда я вам письмо пишу у нас 10:51 вечера. Все вокруг спят: мамы, папы, сестры и даже тараканы! Пора уже заканчивать. Приятно было с вами побеседовать. Стоп! Сон подождет, я с вами еще поговорю (если я вас еще не надоел). Чуть не забыл! Если примите меня на работу, то насчет оплаты. Самое плохое, что у меня нет компьютера. Намек понят? Вот именно, на него я и хочу работать. Что? Выставил себя полным кретином? Дуболомом с большой буквы? Все, ухожу от вас, злые вы, "прощайте скалистые горы"!

Ага! Снова поверили, что я ушел? Блин, вот так всегда, уже конец письма, а я вам даже своего имени не сказал (но это за отдельную плату - шутка, для вас бесплатно). Зовут меня Женя, если хотите, то Жора, живу я в Западной Сибири в городе Когалыме (это маленький город, на карте его нет, только на новой). Когалым за 180 км от Сургута. В общем, какое вам до этого дело? У вас своих забот полно. Верно я говорю? Верно, то-то же, знаю, о чем говорю, жизнь прожил, многое повидал.

PS. Когда придет пора мне уходить,
Ходить и рыскать переплаву на тот берег,
То чем-то надо будет заплатить.
Ноя же без работы и без денег.

И еще одно письмо, на которое писать комментарий - занятие лишнее и неблагодарное. Добавлю только одно: 200-летию А.С. Пушкина посвящается...

Доброе утро, товарищи!

Долго вынашивал свой замысел и тут решил вам написать. Как обычно склейка есть полный, нет, полнейший пример того, как одно маленькое черное пятнышко способно испортить все впечатление от объекта. Ну а так все нормально. Только было бы очень интересно увидеть или хотя бы пообщаться по телефону с вами или с кем-нибудь еще из вашей компашки (надежда нет, но все же). Ну а напоследок предлагаю вам объявить конкурс на лучший стих о компьютере и обо всем, что с ним связано. Вот вам парочка:

Терзаясь вопросом
Где хороших
Программ набрать и нужных
Рискуешь остаться с носом,
А может и с чем-то хуже!
Жалея железного друга
Корми его с рук не печеньем,
Доставь ему радость общенья
С программным обеспеченьем!
Можно свой софт
Рассмотреть среди кофт,
Слоняясь с утра по базару,
Где много такого товару.
Но если общителен ты по природе
И ходит в друзьях у тебя пол-страны
Программку подбросит, без вирусов вроде,
Приятель, который с железом "на ты".
А если продвинут ты до неприличья
И троп у тебя неизведанных нет,
Скачаешь, мой друг, на компьютер свой личный
Программу любую в сети Интернет.
Когда прочитаешь, что я написал,
Ты смело мотай на ус:
Любой из способов хорош,
Ты лишь выбирай на вкус.

Или вот такое:

Я программным обеспеченьем
Брежу!
Без него ведь нельзя -
Знаю!
Я на рынок за ним
Езжу
И, закрыв глаза,
Покупаю!
День, когда ничего
Не виснет,
Красным крестиком
Отмечаю!
Пока рак на горе
Не свиснет
Я пиратам жить
Помогаю!
Мистер Веб - любимый
Доктор!
Не по записи к нему -
Сразу!
Меньше б стоили эти
Софты -
Не пускал бы я в дом
Заразу!

Ленин aka Андрей

Читатель - читателю

Привет всем. Меня зовут Ywa. Очень люблю 3-D action и стратегии. Мечтаю переписываться с такими же игроками. Помимо игр, увлекаюсь музыкой и фотографией. Жду писем! 620072 г. Екатеринбург, ул. Сиреневый бульвар, д.5, кв. 90. Ywa Croft.

Привет всем! Меня зовет Леонид, мне 16 лет. Мечтаю найти друзей по переписке. Имею много интересов в жизни. Люблю компьютерные игры жанров: стратегии, RPG, гонки. Пишите, отвечу обязательно. 117321, г. Москва, ул. Профсоюзная, д.140, корп.3, кв. 124. Звягину Леониду.

Привет всем, кто умеет читать! Мое желание вступить в связь с неким достойным гуманоидом по P-Mail (paper mail – почта бумажная) выходит за рамки реальности. Пишите все, кому не лень. А особенно пишите те, кто увлекается RTS, RPG, 3D, 2D (arcade). Да, кстати о птичках, просто тащусь от Quake и Quake2, как гофрированный шланг по асфальту или как фал по коридору. И еще могу помочь с прохождением любой игры, у кого проблемы тоже пишите. Я знаю все!!! Пишите все!!! С нетерпением жду каляки по адресу: 123308, Москва, ул. Д.Бедного, д. 20, корпус 1, кв. 66, Ромику.

Я бы хотела, чтобы мне писали те, кому нравятся квесты, RPG и adventure games. А в особенности серия Quest of Glory Sierra. Отвечу всем.188512 С-Пб., Ленинградская область, Ломоносовский район, д. Горбунки, 6/11. Lady Katrina.

Одесситы, куплю "Навигатор игрового мира" с1-го по 6-ой номера включительно, для коллекции. Телефон (черненький, такой, с кнопочками) 64-71-45. Спросить Алексея.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Игорь Власов

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Ведущий раздела Multimedia
Константин Подстрешный

Ведущий раздела Hardware
Руслан Шебуков

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Редколлегия
Дмитрий Ароненко aka Alrick [ASP]
Mad!Divoff
Леонтий Тютелев
Олег Полянский aka Doctor
Александр Володкович aka Chaos Mage

Web-master
Илья Ломакин aka Ilay SUNmaster

Арт-директор
Александр Метельков aka ASSA

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
программа Mail Reader АО "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
компания Zenon N.S.P. (http://www.aha.ru)
Internet Service Provider ILM
(http://www.ilm.net)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д.7

Тираж 32 000 экз.
Цена договорная.
заказ 2386

